おもしろホットなパソコンマガジン

第7巻第1号(通巻64号)1月1日発行(金曜日)
昭和58年10月3日第3種郵便物認可 ISSN0911-2308

POPCOM

新年特別号

月刊ポプコム 1989 1 JAN 特別2大付録つき

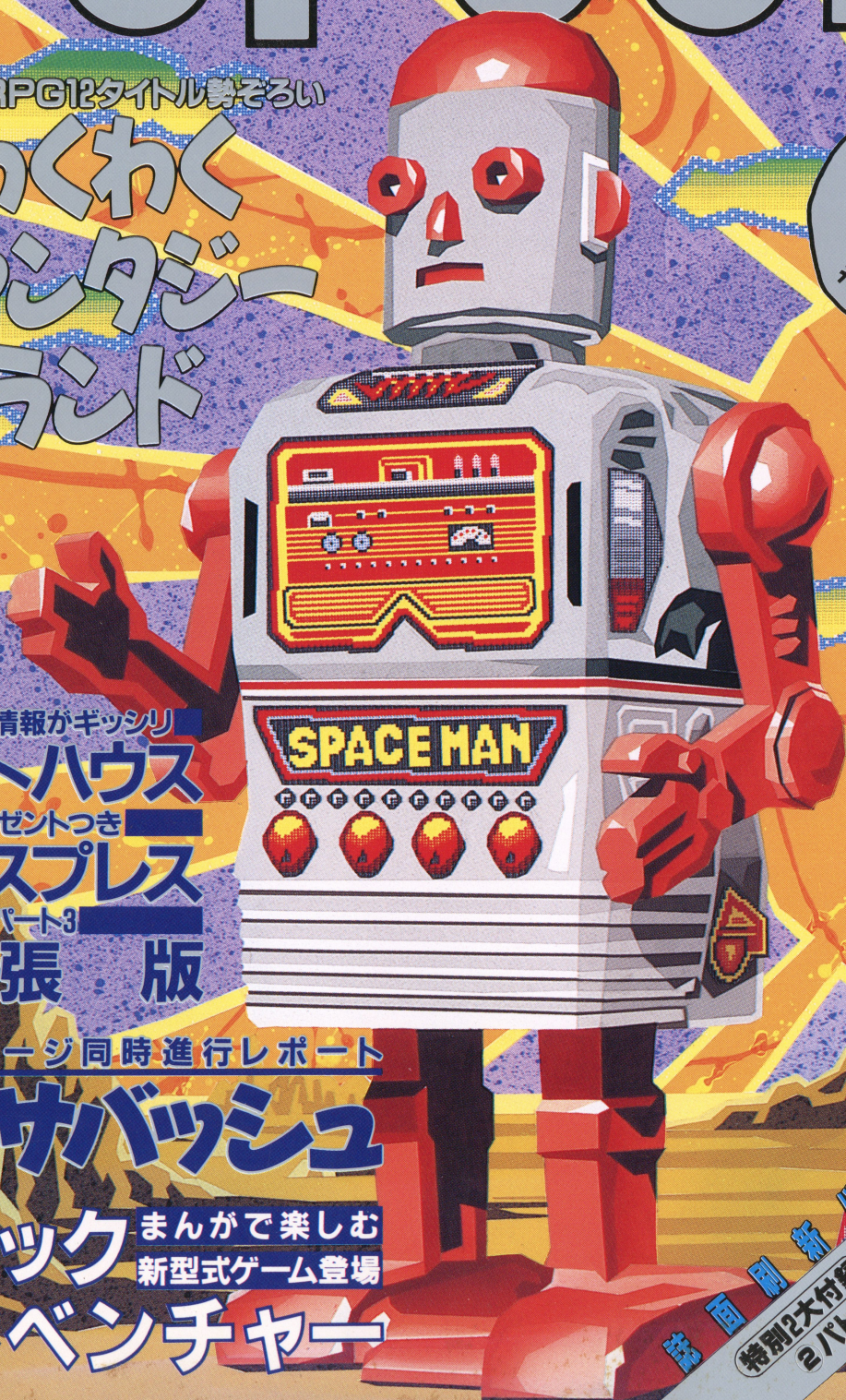
特別定価520 YEN

絶好調! RPG12タイトル勢ぞろい
わくわくファンタジーランド

ホットな情報がギッシリ
ソフトハウス
プレゼントつき
エクスプレス
パート3
拡張版

一挙8ページ同時進行レポート
人気爆発
サバッシュ

まんがで楽しむ
新型式ゲーム登場
コミックアドベンチャー



SHARP New-Life People

20MBハードディスクモデル

X68000
PERSONAL WORKSTATION
ACE HD

通商産業省選定

■本体＋キーボード＋マウス・トラックボール
CZ-611C-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格 399,800円
写真はCZ-611C-GY＋CZ-601D-GY＋CZ-6ST1-E

ハイコストパフォーマンスFDモデル

X68000
PERSONAL WORKSTATION
ACE

■本体＋キーボード＋マウス・トラックボール
CZ-601C-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格 319,800円
写真はCZ-601C-BK＋CZ-603D-BK

〈X68000ACEシリーズの主な特長〉●実装密度をさらに追求して信頼性を高めたマンハッタンシェイプ●68000搭載●テキスト、グラフィック、スプライト、独立3画面設計、最大12Mバイトの大容量メモリ(標準1Mバイト)●フレンドリーOS、Human 68k搭載●連文節変換、マルチフォントをサポートした強力日本語処理●1024×1024ドット(最大表示エリア768×512ドット)の実画面エリアを装備した高解像度表示能力●512×512ドット、65,536色同時発色●水平32、1画面128のパワフルなスプライト機能●オーバースキャン機能を採用した512×512ドットレベルのスーパーインポーズ●テキストビットマップ方式採用●8重和音ステレオFM音源搭載●音声デジタイズ記録AD PCM*採用●マウス・トラックボール標準装備●5インチ1MバイトFDD2基搭載●「X-BASIC」、「辞書ディスク」と各種ユーティリティ、「日本語ワードプロセッサ」をバンドル●20Mバイトハードディスク内蔵(CZ-611C)

※Adaptive Differential PCM

■15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.39mm)CZ-601D-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格119,800円
■15型カラーディスプレイテレビ(ドットピッチ0.31mm)CZ-611D-GY(グレー)・-BK(ブラック)標準価格145,000円
■14型カラーディスプレイ(ドットピッチ0.31mm)CZ-603D-GY(グレー)・-BK(ブラック) 標準価格84,800円(チルトスタンド同梱)
■チルトスタンドCZ-6ST1-E(グレー)・-B(ブラック)標準価格5,800円(CZ-601D/611D用)

資料請求券
X68000
POPCOM
1/86

アートの領域へ。

クォリティを維持しつづけることは、ある意味では創造することより困難なこととも言われています。出会いが印象的であればあるほど、その後が大変です。このことは、そのままX68000の歩みを言い得ているかも知れません。確かに技術は日進月歩です。しかしそれだけでコンピュータがもつべき創造性を論ずることはできないのも、また事実です。私たちはテクノロジーとクリエイティブマインド、いわば人とマシンとのソフトウェアインターフェイスで応えます。ホリゾンタルなマシンとしての熟成。そこからはいくつもの分野が見えてくるはずです。そしてどんな分野にしろX68000の仕事はアートであるべきです——。ますます洗練されて信頼性を高めたACEシリーズの登場で、あなたはまた新たな可能性に出会えそうです。

豊富な周辺機器がクリエイティブワークをサポート。

●21型カラーディスプレイ	CU-21CD	標準価格139,800円
●RGBシステムチューナー	CZ-6TU	標準価格 35,800円
●15型カラーディスプレイ	CU-15M1-E	標準価格 99,800円
●カラーイメージスキャナ※1	CZ-8NS1	標準価格188,000円
●カラーイメージユニット※2	CZ-6VT1	標準価格 69,800円
●カラービデオプリンタ	CZ-6PV1	標準価格198,000円
●24ピン漢字プリンタ(80桁)	CZ-8PK7	標準価格122,000円
●24ピン漢字プリンタ(136桁)	CZ-8PK8	標準価格152,000円
●24ピン漢字プリンタ(80桁)	CZ-8PK9	標準価格 89,800円
●熱転写カラー漢字プリンタ	CZ-8PC3	標準価格 65,800円
●熱転写カラー漢字プリンタ	CZ-8PC2	標準価格 69,800円
●ハードディスクユニット(20MB)	CZ-620H	標準価格178,000円
●モデムユニット※3	CZ-8TM2	標準価格 49,800円
●RS-232Cケーブル(平行接続型)	CZ-8LM1	標準価格 7,200円
●RS-232Cケーブル(クロス接続型)	CZ-8LM2	標準価格 7,200円
●拡張I/Oボックス(4スロット)	CZ-6EB1	標準価格 88,000円
●1MB増設RAMボード(内蔵用)	CZ-6BE1A	標準価格 38,000円
●2MB増設RAMボード※4	CZ-6BE2	標準価格 79,800円
●4MB増設RAMボード※4	CZ-6BE4	標準価格138,000円
●FAXボード	CZ-6BC1	標準価格 79,800円
●MIDIボード	CZ-6BM1	標準価格 26,800円
●GP-IBボード	CZ-6BG1	標準価格 59,800円
●ユニバーサルI/Oボード	CZ-6BU1	標準価格 39,800円
●増設用RS-232Cボード(2チャンネル)	CZ-6BF1	標準価格 49,800円
●数値演算プロセッサボード	CZ-6BP1	標準価格 79,800円
●スキャナ用パラレルボード	CZ-6BN1	標準価格 29,800円
●システムラック	CZ-6SD1	標準価格 44,800円
●アンプ内蔵スピーカーシステム(2本1組)	AN-160SP	標準価格 59,800円
●マウス	CZ-8NM2A	標準価格 6,800円
●トラックボール	CZ-8NT1	標準価格 13,800円
●ジョイカード	CZ-8NJ1	標準価格 1,700円
●高性能CRTフィルター	BF-68PRO	標準価格 19,800円

※1 使用に際しては、カラーイメージスキャナCZ-8NS1に同梱のRS-232Cケーブルで接続するか、より高速のパラレルデータ転送を行う場合、別売のスキャナ用パラレルボードCZ-6BN1で接続してください。※2 使用に際してはコンピュータ本体と専用15型カラーディスプレイテレビ(CZ-601D、CZ-611Dなど)が必要です。※3 モデムユニットCZ-8TM2に同梱のソフトはX1/X1 turboシリーズ用です。※4 使用に際しては、あらかじめ、別売の1MB増設RAMボードCZ-6BE1Aを増設してください。

アートツールと呼びたい「PRO-68K」シリーズソフト。

イージーオペレーションの統合型表計算ソフト
BUSINESS PRO-68K CZ-212BS 標準価格 68,000円

コマンド型リレーショナルデータベース
DATA PRO-68K CZ-220BS 標準価格 58,000円

ワープロ機能を備えたカード型リレーショナルデータベース
CARD PRO-68K CZ-226BS 標準価格 29,800円

FM音源をフルサポートするサウンドエディタ
SOUND PRO-68K CZ-214MS 標準価格 15,800円

マウスを使った簡単操作の楽譜ワープロ
MUSIC PRO-68K CZ-213MS 標準価格 18,800円

AD PCM機能をサポートしたサンプリングエディタ
Sampling PRO-68K CZ-215MS 標準価格 17,800円

オリジナリティを活かせるポップアートツール
NEW Print Shop PRO-68K CZ-221HS 標準価格 19,800円

スクリーンエディタ内蔵の通信ソフト
Communication PRO-68K CZ-223CS 標準価格 19,800円

ソフトウェア開発に役立つCコンパイラ
C compiler PRO-68K CZ-211LS 標準価格 39,800円

24トラックのMIDIマルチレコーディングソフト
Musicstudio PRO-68K CZ-237MS 標準価格 25,800円

MIDI楽器演奏が楽しめるMUSIC PRO68KのMIDI版
MUSIC PRO-68K(MIDI) CZ-247MS 1月発売予定

ソフトウェア開発ツール
THE 福袋V2.0 CZ-224LS 標準価格 9,980円

マルチタスク、リアルタイムオペレーティングシステム
OS-9/X68000 CZ-219SS 12月発売予定

本格財務会計ソフトウェア
TOP財務会計 CZ-227BS 標準価格200,000円

AI開発ツール
AI-68K(Staff LISP/OPS PRO-68K) CZ-234LS 標準価格188,000円

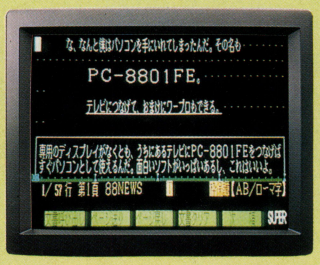
ゲームソフト

●ツインビー	CZ-217AS	標準価格 7,800円
●アルカノイド	CZ-222AS	標準価格 7,800円
●沙羅曼蛇	CZ-218AS	標準価格 8,800円
●熱血高校ドッジボール部	CZ-232AS	標準価格 7,800円
●フルスロットル	CZ-231AS	標準価格 8,800円

〈パソコン教室開催のお知らせ〉X68000、MZ-2861のパソコン教室を開催します。くわしくは、下記までお問い合せください。
札幌(011)642-8111・仙台(022)288-8705・東京(03)260-1161・横浜(045)201-6525・名古屋(052)332-2611・大阪(06)222-7655・神戸(078)291-8715・福岡(092)481-2860

シャープ株式会社 ●お問い合わせは…シャープ㈱電子機器事業本部システム機器営業部 〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号 ☎(06)621-1221(大代表)
電子機器事業本部テレビ事業部第4商品企画部 〒162 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)260-1161(大代表)

僕たちは、テレビで ワープロしてみたい。

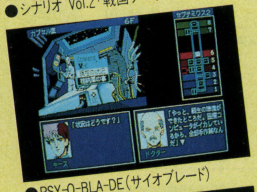


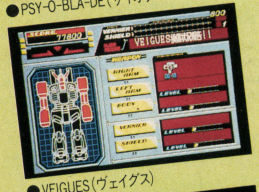
本格的なパソコンを手にしたら、当然ワープロソフトも使ってみたいよね。だからもちろん、PC-8801FEもテレビにつなぐだけでワープロが楽しめる。デービーソフトの「SUPER春望Ⅱエキスパート」がそれ。本格的なキーボードの操作で、40字×9行の画面に自由に文章が書き込めるんだ。楽しく絵がかけるグラフィックエディタもついているから、プリンタをつないで、自分だけのクリスマスカードや年賀状を作ることもできる。もちろん、専用ディスプレイをプラスしてさらに使いやすい40字×16行の表示でワープロすることもできるから、将来も安心。というわけで、これからの広がりを考えると、結論はPC-8801FEなのです。

冬こそ、ゲームの戦士は 震えたつ。

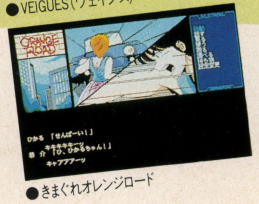
●XZRⅡ(エグザイルⅡ)

●シナリオ Vol.2「戦国ソーサリアン」


●PSY-O-BLA-DE(サイオブレード)



●VEIGUES(ヴェイグス)



●きまぐれオレンジロード

クリスマスも冬休みもすぐそこだし、外は寒くなってきたし、これはどうしてもゲームしかない。とにかく、こんなにエキサイティングになっちゃってどうしようと思ってしまうぐらい、このごろの新作ソフトは傑作ぞろいだ。この冬は、PC-8801FEとテレビで徹底的にゲームの世界を追及しよう。

●XZRⅡ(エグザイルⅡ)　さらに壮大なシナリオ展開。迫力のビジュアルシーンが、君を衝撃の世界へと導いてくれます。ユーザーの君たちの意見でより機能アップされた前作の完結編です。／日本テレネット……￥8,800

●シナリオVol.2「戦国ソーサリアン」　人気抜群のソーサリアンの戦国編です。5つのストーリーを通じてひとつの壮大な物語を構成。練り上げられたシナリオと敵キャラの強さは、並みじゃない！／日本ファルコム……￥3,800
(同一機種・メディアの「ソーサリアン」が必要です。)

●PSY-O-BLA-DE(サイオブレード)　全100シーンの全てがアニメーションで迫る新世代のアドベンチャー巨編。ムービー感覚のBGMと迫真の効果音で、臨場感あふれるストーリーが展開します。／T&Eソフト……￥8,800

●VEIGUES(ヴェイグス)　戦術格闘機「ヴェイグス」を駆使して、全15面を闘いぬくリアルバトルアクションゲーム。手に汗握るシーンの連続は、君を最後まで離しません。／ゲームアーツ……￥7,800

●きまぐれオレンジロード　ストーリーは原作に忠実でアニメ版のオリジナル設定をミックス。ごきげんなヒット曲をBGMにたっぷり楽しめるユニークなアドベンチャーゲームです。／マイクロキャビン……￥7,800

NECパーソナルコンピュータ
PC-8800シリーズ
PC-8801FE
テレビとつなげる本格パソコン
320Kバイトタイプ5インチFDD2台内蔵
本体標準価格————129,000円
(ディスプレイは別売です)

C&C Computers and Communications

お問い合わせは、最寄りのNECへ。

北海道支社(札　幌) 011(251)5531	東北支社(仙台) 022(261)5511	東京支社(東京) 03 (456)3111
中部支社(名古屋) 052(262)3611	北陸支社(金沢) 0762(23)1621	関西支社(大阪) 06 (231)3111
中国支社(広　島) 082(242)5503	四国支社(高松) 0878(22)4141	九州支社(福岡) 092(261)2805

NECパソコン
マックベアフェア
in X'mas
12月10日(土)～25日(日)

NEC

おなじみ、マックベア からのクリスマスプレゼント。

こんどのクリスマスはぜひパソコンと一緒に迎えたいと思っている君に、マックベアから素敵なクリスマスプレゼントです。

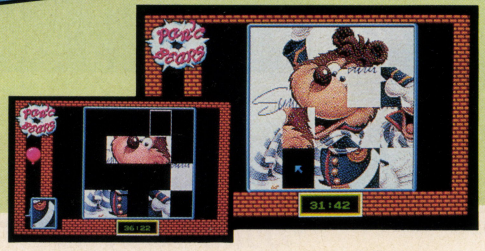
フェア期間中、全国のマックベアフェア参加店でPCシリーズのパソコン本体、ディスプレイ、プリンタ等を買うと、もれなくマックベアクリスマスパーティグッズがもらえます。さらに、秋葉原(東京)のお店でお買い上げの方には、ゲームで遊んで素敵なマックベアグッズの当たるマックベアランドへのご招待券もプレゼント!

また、12月16日(金)～18日(日)の3日間　東京・名古屋・関西地区のいろんなお店では、お買い上げの方にはもちろん、参加された方にも素敵なマックベアグッズの当たるイベントを実施。楽しく遊んでマックベアグッズをもらっちゃおう。

ぜひ、この機会をお見逃しなくお近くのフェア参加店まで……詳しくは、店頭ポスター、チラシのあるフェア参加店に聞いてね!

月間MVPをめざしてチャレンジ!
NECパニックベアーズコンテスト

チャンスは、続々。PC-8801MA2／FEには、面白ゲームソフト"パニックベアーズ"がもれなくついてきて、しかも楽しいコンテストに参加できるんだ。海軍士官の絵を選び、制限時間を59分59秒にさせてゲームスタート。絵を完成させたら、タイムが見えるように画面写真を撮って写真の裏に「住所」「氏名」「年齢」「電話番号」「職業(学年)」を記載して下記まで送って下さい。各月のベスト5(MVP賞)はパソコン専門誌上で発表、マックベアグッズセットを進呈。また、参加者全員にもマックベアテレカをプレゼント。さぁ、月間MVPめざして君もチャレンジしよう!



●送付先　〒108 東京都港区三田1-4-28 三田国際ビル
NECパソコン「パニックベアーズコンテスト」係

NEC C&C ホームエレクトロニクス フェア

冬のPCビッグチャンス
実施中(1989年1月20日まで)

いまNECのパソコンを買うと、オリジナル万歩計が当たる!

期間中、PCシリーズ(本体、プリンタ、ディスプレイ〈N型番含む〉、ディスク装置、イメージスキャナ、モデム、モデム内蔵電話、ファクシミリI/Oユニット)をお買上げの方に、その場ですぐ当たりはずれがわかる"スクラッチチャンス"!楽しいスクラッチゲームにチャレンジして当たった方には、歩いた距離と時間がすぐ分かるデジタル表示のオリジナル万歩計をもれなくプレゼント。

〈技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。〉
NECパソコンインフォメーションセンター　東京03(452)8000　大阪06(211)9800
受付時間…9:00～17:00月曜日～金曜日(祝日を除く)電話番号は、よくお確かめのうえおかけください。

つながるぞ ひろがるぞ NECのパソコン　日本電気グループ

おもしろホットなパソコンマガジン

POPCOM

1 January 1989 Vol.70

1 CONTENTS

絶好調/ RPG12タイトル勢ぞろい 8

わくわくファンタジーランド

新生ポプコムの特集第1弾は、ゲームのホームラン王RPGファンタジー徹底解剖。新作大作話題作がズラリ迫力の登場だ!

ティル・ナ・ノーグII／イースIII／アドバンスト・ファンタジアン／リングマスター／マイト・アンド・マジック ブックII／AD&D／ウィザードリィ4／デスブリンガー／ラスト・ハルマゲドン 妖怪変紀行／トリトーンII／時空の花嫁／ディガンの魔石／付録・ファンタジー映画にくびったけ♡

心ときめく新作ホット情報がいっぱい/ 78

超新作ソフト特集

現在製作中の新作ホッカホカ情報をお届けする超新作ソフト特集。耳より㊙裏話が満載だぜ!

ソーサリアン 追加シナリオ／野球道／信長の野望 戦国群雄伝／水滸伝／大海令／死霊戦線2／三つ目がとおる／バーニング・ポイント／ジ・オールド・ヴィレッジ・ストーリー／アメリカン・サクセス／バブルガムクライシス／ライトニングバッカス／麻雀武蔵

大好評連続企画第3弾/ 119

《豪華プレゼントつきだよ》

ソフトハウスエクスプレス拡張版

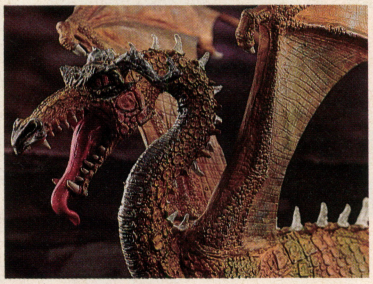
システムソフト／リバーヒルソフト／アルシスソフト／テクノソフト／WING／シンキングラビット／NCS／エニックス／SPS／プレゼント応募要項

必勝法つき同時進行RPGレポート 第2回 サバッシュ 96

ポンセ松崎のこだわりレポート スタークルーザー 104

いま、このソフトが熱い♡ X68000ワールド 106

X68000の人気が㊗急上昇中/ 今後このコーナーは連載になります。



新春特別付録!

- 別冊モンスターブック

有名RPGモンスターのクロスオーバー対決／モンスターの飼い方／デカキャラ大集合／モンスタークイズ など盛りだくさん!

- パトレイバー豪華カレンダー
- RPGモンスターすごろく「グロット」

表紙■イラスト/岡本 博 デザイン/藤本 武 目次■イラスト/ポッキー前嶋

CD・ROM²徹底解剖！ 110

プロジェクトPCエンジン

㊗発売前夜祭！

ダ・ビンチMSX2講座 114

MONTHLY 新作ソフトカタログ

SOFT RADAR 139

新九玉伝／サイオブレード／怨霊戦記／XZRII／プリントショップII／POWERFULまあじゃん2／アランティア／シュヴァルツシルト／ペンギンくんWARS2／V／STOL ファイター／ゴーファーの野望／原宿アフタダーク

新連載スタート！

ビバ！ 海外ソフト 222

海外ソフトのおもしろさを知ってますか？ 読んだらゼッタイほしくなるエンターテインメントなゲームの数々をじっくりと紹介する新コーナー！

近未来を先取りだ！

CD-I最新レポート④ 228

ソフトの相談よろず引き受けます！ 248

新連載

なんでもソフト探偵団

Q&Aの新形式！ 君の疑問に答えます。

ソフトハウスのダイレクト通信

ソフトハウスエクスプレス 252

新連載♡電子製品おもしろ情報満載 148

ハイテク地獄耳

年賀状に便利なワープロ特集／パソコン機種別ハードウェア情報／パソコン・ブックス・ベスト20

マンガで楽しむ新形式ゲーム登場！ 178

コミックアドベンチャー第1回

バーグの大冒険

世界初の3Dコミックアドベンチャー。昆虫バーグが、親のかたきを討つべく冒険と戦いの旅に出る。サイコロを使ったエキサイティングなAVGにチャレンジだ！

同時進行SLGレポート

A列車で行こうII 167

ゲーム博士・田中潤司の

新・迷宮への招待 173

なにかオモシロイことないかい!? 199

AMUSEMENT RADAR

- アイドル探検隊 5 増田未亜ちゃん 200
- 新春特別企画 仮面ノリダー28のひみつ 202
- 今月のこれがイチバン アニメのことならコレ！ 204
- 今月のビデオカタログ アイドルから映画まで、ビデオ情報満載！ 206
- 映画にもいろいろある 劇場公開映画の厳選ガイド！ 208
- THE GAME MUSEUM 「オリエント急行殺人事件」特集 210
- 怒濤の小物グラフィティー パーティー用おもしろオモチャ特集 214
- I LOVE アーケードゲーム レッツ・プレイ、ビデオゲーム！ 216

ベストソフト30 147
ハロー！ ポプコムネット 156
パソコンQ&Aサーキット 158
ミュージック・パビリオン 231
円丈のドラゴンスレイヤー 264
次号予告 293
ポプコムCGギャラリー CASSETTE LABELS 163

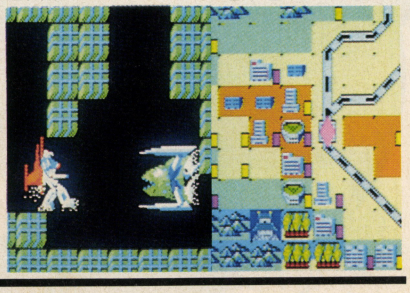
POP COMMUNITY'89 268

OPINION PLAZA／ポンセ松崎の地獄めぐり／モンスター紳士録／談之助のそのうちなんとかなるさ／月刊ミューコム／ミステリーゾーン研究会／神保町パズル倶楽部／クラブ&市場／ポプコム星占い／プレゼントコーナー

超攻戦機ライファー ENTER PRISER

オリジナルプログラム

超攻戦機ライファー 242
●FM77シリーズ
ENTER PRISER 244
●PC-8801SRシリーズ



やっぱりRPGにはかないません。

ポプコム新生第1号、総力結集の大特集!!

ティル・ナ・ノーグII
イースIII
アドバンスト・ファンタジアン
リングマスター
マイト・アンド・マジックブックII
AD&Dシリーズ
ウィザードリィ4
デスブリンガー
ラスト・ハルマゲドン妖怪変紀行
トリトーンII
時空の花嫁
ディガンの魔石
付録 ファンタジー映画にくびったけ

絶好調！RPG12タイトル勢ぞろい

わくわくファンタジーランド

協力　ホビージャパン

満を持して、『II』がやって来たのである！
ティル・ナ・ノーグII

システムソフト

■PC-9800シリーズ　12月下旬発売予定　9,800円

「ティル・ナ・ノーグ』全体の謎。それは、この『II』を解いたときだけに、明らかにされるのだ。

1年の歳月を経て……

なによりも、シナリオ自動生成という、これまでにない、ゲームシステムをたずさえて、パソコンゲーム界に躍り出たRPG『ティル・ナ・ノーグ』は、まさにこういうのを待っていた、というユーザーに恵まれ、着実にセールスを伸ばした。新機軸の戦闘モード、心情まで感じてしまう味方キャラの複雑なデータ、そして豊富な敵キャラ。イベントのリアルタイム性なんかも見のがせない、ほんっとに買って損をしたと思った人などいなかったのではなかろうか。業界でも、かなりの数のゲームデザイナーやプログラマーが夢中になって遊んでいた、という事実からも、そして、そのほとんどが、大げさにい

一度は、取り戻されたかに見えた、ティル・ナ・ノーグの平和。しかし、数ある国のなかに1つだけ、闇の手兵に侵された国があった。そこで盗まれた、ある重要なアイテム。それが、いまティル・ナ・ノーグ全体の危機を呼んでいるのである。前作の英雄妖精は、再び旅立つ。未知の敵に戦いを挑むために。

えばショックを受けたと隠さずに公言していたことからも、このゲームの底力が知れようというものである。

しかし、このゲームの作者、竹谷直志氏（システムソフト）には、まだまだ不満が残っていた。そして、『II』を作る、というのは、前作を発表したときからの宿題であったわけである。もちろん、システムだけ改造して発表するわけではない。『ティル・ナ・ノーグ』の世界のストーリーを完結させるためにも、『II』はどうしても必要なものなのである。

では、『II』の世界はどのようになっているのか。まずは、背景設定から……。

再び闇の使者が……

ティル・ナ・ノーグとは、光の世界と闇の世界をへだて、この2つが入り混じらぬように存在している常若の国である。そこに闇の領域から邪悪が侵入、これを駆逐するのが、前作『ティル・ナ・ノーグ』の使命であった。そして、ティル・ナ・ノーグに存在する無数の王国は、その数に見合うだけの「英雄妖精」によって、危機をまぬがれた。英雄妖精、つまり、前作のプレイヤーのことである。だが、1つだけ、たった1つだけの国が邪悪に支配されていたのだった。邪悪の者どもは、神々の世からダーナに伝わるあるアイテムを奪った。ティル・ナ・ノーグに最大の危機が訪れたのである。

邪悪に侵された国は、正常に見えるほかの国々に侵入、国土を寸断し、合わせて4つの国を合体させてしまったのだ。組み合わされた各地域は、結界によって分割され、闇の者どもの跳梁するところとなった。

そして、英雄妖精の出番となる。

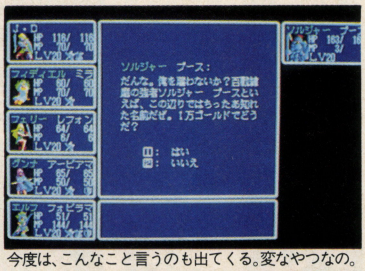
いきなり5人だが、初めは当然1人なのね。白い帯が結界なのである。

ティル・ナ・ノーグ大王の肖像

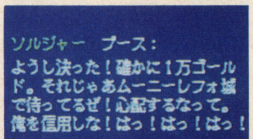
竹谷直志氏。25歳。最初はデザイナーとしてシステムソフトに入って、『エリュシオン』のお手伝いをしてたら、自分でプログラムが作れるようになってしまったという、ちょっと変わり種のプログラマーなのである。だから、前作の『ティル・ナ・ノーグ』では、キャラのグラフィックまで全部やってたらしい。今回はグラフィックは、ほかの人がやったらしいけど。

「とにかく、今回はやりたいことは全部やったって感じっすねー。とにかく楽しんでほしい。うーむ、いろんな雑誌から、ユーザーにメッセージをって求められるんですけど、そうとしかいいようがないんで……」と、完成間ぎわの超多忙時（もう3日も家に帰ってないんだって。むりやり写真とってゴメン／）にもかかわらず、快くインタビューに答えてくれた。次は何を考えているんだろう。先走りではあるが、楽しみな人なのである。

新型バトルフィールド。通れないところが。



今度は、こんなこと言うのも出てくる。変なやつなの。



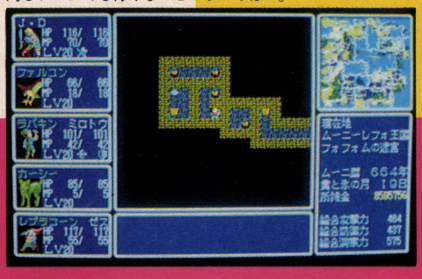
はっ！はっ！はっ！って、何なの一万ゴールドも。

シナリオ・メイキング まさに独壇場！

と、いうわけで、『II』なのである。4つの国が一体に、どうのこうの、というところが多少苦しいが、きっとシステムソフトの人たちは、きちんとした説明を考えてくれるものと思う。

そう、これはシナリオ・メイキングに関係してくるのだ（何が、そうなのだかよくわからないが）。前作もシナリオは、プレイ前に、ガチャンガチャンとディスクを鳴らしながら、一本一本やったものであった。これがシナリオ自動生成だったわけである。で今度の『II』も、シナリオ自動生成、というのは変わっていないのだが、しかけがある。前作をプレイした人には、ヒトキワうれしいしかけなのである。なんとっ！　前作でゲーム終了したシナリオディスクを持ってると、最高3つまでの国のデータが、『II』のシナリオに組み込まれるのである。もちろん、前作を持ってなくても、新たに、まともな国3つに、邪悪な国1つが生成され、それを分断したうえで1つの国に合成してくれるのであるが、前作を終えている人は、自分が危機を救ったおなじみの王国が、舞台になるわけ。もちろん、新たな国も出てくるし、ダンジョンはすべて新しいものだけど。前作から引き継がれるマップは1つから3つ。地名や地形で、あったあった、とヒザ

同じフロアでも行けないとこがいっぱい。



ダンジョン内の戦闘。

をたたく場所が出てくる。もちろん土地だけではない。キャラクターも、前作で仲間になってくれたキャラが引き継がれる。名前を友達の名前なんかに変えた人は、もし、出会えれば、涙の再会シーンが味わえるのである。これは、泣かせるシステムである、といわざるをえない。このへんのサポートは、取材した時点では、まだだったんだけど、きっと会話とかでも、サポートしてくれると思う。このへんはできてからのお楽しみ、というところ。

マップの話のついでに、結界のことも。4つのマップを組み合わせて、1つの世界ができあがるんだけど、これが一筋縄ではない。つなぎ合わせた部分と部分の境目はすべて、立ち入り不可の結界でさえぎられているのである。これだけで、前作とはだいぶイメージが違う。前作は進路をさえぎるのは、川や湖といった水だけだったかんね。だから、表マップで一度に歩きまわれる範囲はせばまっている。で、どうやって結界でさえぎられた部分に行くのか。そう、地下でつながってるんだよね、これが。

えー、今度のは地下マップの構造もだいぶ変わっている。前のは、かなり深いのが10個ぐらい、というパターンだったんだけど、今度のは5Fぐらいのが18個ある。なおかつ、地下で、いろんな地下部分がつながっているのである。物理的につながってる場合もあるし、ワープの場合もあるが、とにかく、いろいろとつながっているわけ。だから、同じ階でも、一度下に行ってから上らないと行けなかったり、といったしかけが多くなってる。

マップではほかに、廃墟というのがある。前は地下だけだったんだけど、どちらかというと、塔のように上に上ってくスタイルの迷宮が追加されている。

これって、外壁がないとこは注意しないと外に落っこちる。ぐいぐい歩きまわると、せっかく上った廃墟も、最初からやり直しになる。

あと、とっておきなのが、地底都市！別に都市というほどのものじゃないけど、町が地下にあったりする。これも、以前にはなかったこと。うれしいのである。

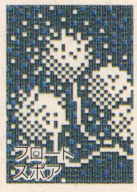
モンスターもいっぱい！

『ティル・ナ・ノーグII』に登場するモンスターは、だいたい190ぐらい。全部載せるのもヤボというもの。今回は初の試み、カラープリンター打ち出しのキャラを30体ちらりとご紹介なのである。

もう、どうしてー？という足だけのモンスター。いちおう妖魔系なんだと。なんかどうでもよさそうなやつである。

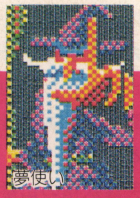
これも『II』から。ドラゴン系のモンスターで、攻撃力はけっこうあるみたい。いつ出てくるかわからない、やっかいものである。

スライム系のモンスター。電撃には強いが、冷気には弱い。これも、女性キャラが好きなようである。分裂したりして……。



これも新顔。植物系のモンスターで、病毒を持っていてやっかい。だいたいどこでも出現してくる。プキミ一色！

頭のトサカは何なんだっ！の『II』からの新顔。体力もあるし、けっこう強くて、しかも女好きである。困ったやつである。

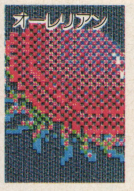


これも新顔。ドッペルゲンガーを従えて登場する魔術師である。なんだか、魔法でたぶらかされそうなやつ。早めに集中攻撃！

スポボーンではないっ！お前首あんのか？という新顔。なんだかプキミなわりに弱そうな感じ。とりとめのないやつだ。

序盤によく出てくるみたいな新顔。中の赤い目がかわいかったりする。弱いし、なんとなく気楽に戦える相手というか。

『II』からの敵で、下等生物系。カニのモンスターである。冷気の攻撃には強いが、電撃には弱いとある。当然、海岸に。



これも『II』で初登場。アンデッド系。ふつうでいうと、スケルトンといったところ。夜しか出てこないとある。女性キャラは要注意！

これも『I』にはいなかった。これぞスケルトン。火炎には強いがドラゴンには弱いとある。けっこう強いか。

これも『II』で初登場。妖精・妖魔系。魔法も持ってて、なおかつ、ふつうの攻撃もあるみたい。ちょっと見にはかわいいのにねー。

これも『II』から。こういうの見ると病気がうつりそうな気がしていやな気がする。しびれネズミを従えていたり、仲間を呼んだり……。

これも新顔。どっかの雑誌のライターにもこんなのいたなー、とか。魔力もあるし、力もあるし、けっこうつかれそうである。

変なモンスター！砂金がさまよっているという。当然、倒すと、砂金がもらえちゃうのである。すぐ逃げるので要注意。

『II』で初登場の敵。昆虫系。当然アリンコのモンスターである。けっこう敏捷だったりする。ワーカーアントを連れていたりもする、と。

海岸とかに現れる。なんだかこいつはクラゲのモンスターみたいだなー。それにしても色がキモイ。女性キャラめざしてきたりする。

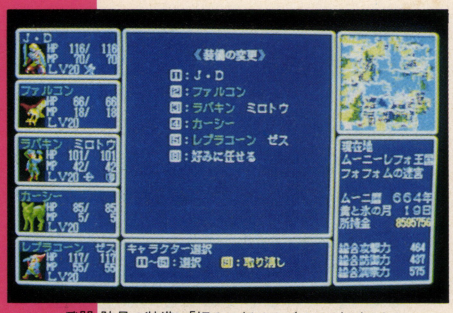
『II』からの敵で、妖精・妖魔系。どんな地形にも出てきて、とりあえず魔法は使わないみたい。なんだか、ゾウのお化けみたい。

『II』からの敵。魔獣系。夜しか出てこない。魔法はないが、絵からすると火をはくのだろうか。なんか怖そうである。

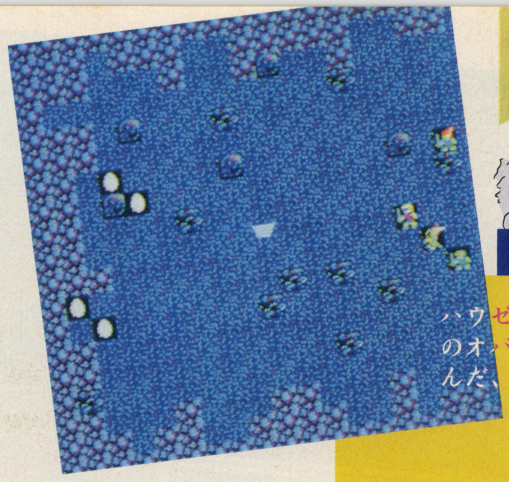
『II』からの敵。キノコのモンスターみたいだが、幽体系。どんな地形にも出てくる。紫色のキノコなんて、やっぱプキミである。

なんだこいつは。『II』からの敵で妖精・妖魔系。ハデなかっこうしてるが、いちおう男ということである。とにかく変なやつ。

これも『II』からの敵。幽体系で、平地、湖畔、山地に夜現れる。魔力が強く、序盤にこういうのって、けっこうつらかったりする。



武器・防具の装備に「好みに任せる」(オート)ができた。



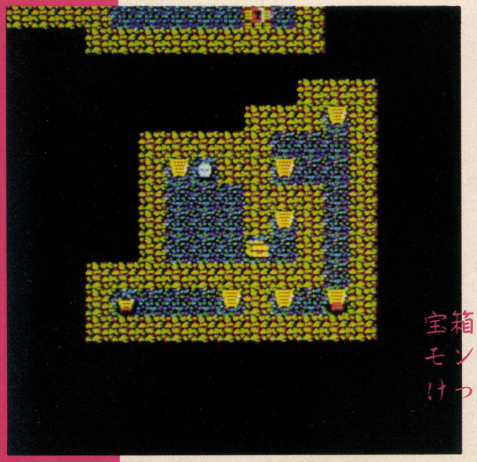
ハウゼルエッグという卵のオバケ。よく出てくるんだ、これが。

複雑な地形もふえて よりエキサイティングなのね

さて、戦闘モード。これは本質的に前作と同様。もちろん、まったく同じではない。まず、バトルフィールド。これが前作では、外と中の違いはあったものの、本質的には変わりなかった。今回のは、地下、廃墟の外、外が約6パターン入ってる。よりリアルなバトルフィールドになっているのだ。そのうえに、今度はいろんな障害物もある。いろんな、といっても、水たまりとか岩とか出っ張りとかで、これが、まっ、戦闘にバラエティーを与えているというか。ふつうの歩行型キャラはこの障害物の上にのれないのだ。まっ、『ティル・ナ・ノーグ』の場合、ます目（というのは目には見えないが）が20×20と大きいので、3つや4つ歩けないとこがあってもさして気にならないが、ともかく歩けない。で、スライム系は、水たまりも苦にしない、とか、羽が生えてるやつは、岩の上も行けるとか。そういうのがある。

それから、階段とかの上で戦闘になったときは、きちんと、バトルフィールドの真ん中に階段が出ている。しかも、逃げるを指示した場合、その階段を使って、上とか下とかに行けるのである。より、リアルになった、というわけ。

もう1つ。戦闘モードに付け加えられたのが、移動というコマンド。これを使えば、ある一点を指示して、自キャラの進む位置を指定できる。ふつうは使わないだろうが、中に1匹だけ強いのがいたりする場合、まずそれを包囲して、なんていうときにいいかもしれない。



宝箱を開けたら、モンスターだったなんてのも今回、けっこうある。

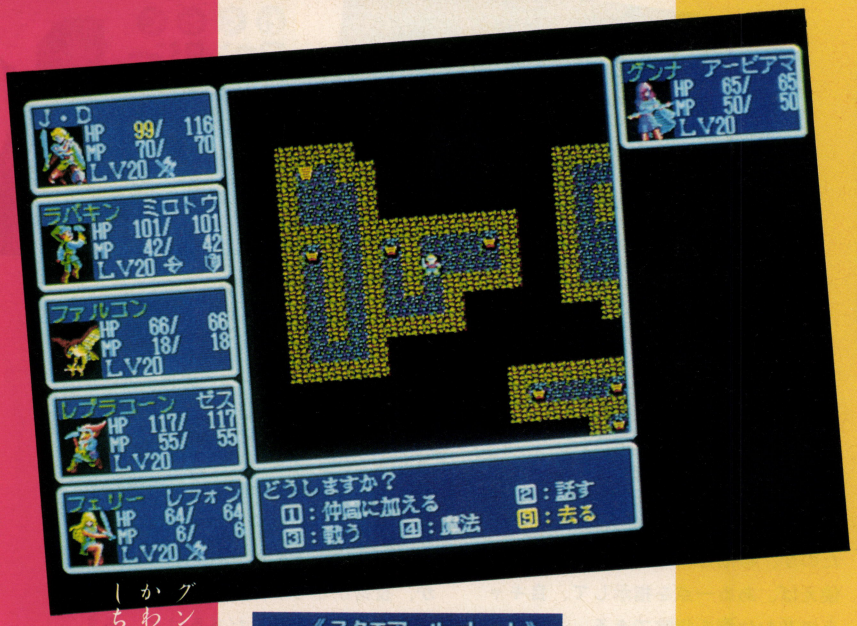
モンスター、この私の、かわいい〜〜人！

戦闘モードの話が出たついでに敵キャラ、要するにモンスターについて、少々。純然たる敵キャラというのは、前より増えて、190種ぐらいいる。前作から引き継いだのが130ぐらい。といっても、キャラのグラフィックやなんかは新たにかき起こしたものがほとんど。『ティル・ナ・ノーグ』の各キャラのパラメーターは、かなり多い！とは思っていたのだが、聞いてみると、かなりどころではない。すごく多いのである。生命力、魔力、攻撃力、防御力、洞察力、知性、魅力、戦力、力強さ、敏捷さ、器用さ、レベル、名前、系統、個人名があるかないか、性別、言語能力、従属キャラがあるかないか、強み、弱点、戦利品があるかないか、出現地形、夜行か昼行か、奇襲してくるかどうか、などなど。これらは、表に出る出ないは別にして、味方、敵キャラすべてが持っている。そのほかにも、地形に対する属性。さっきいったバトルフィールドで、水たまり歩けるとか歩けないとかね。それから、善か悪か、勇敢か臆病か、男性的か女性的か、客観的か主観的か、温和か冷酷か、上品か下品か、好戦的かどうか、執念深いかどうか、狡猾かどうか、好色かどうか、なんてのまである。まだあるけど、あまりにも専門的になるかんね。とにかく多い。あと、味方には士気とかLUCKに類するようなのがあったり、まっ、これは、味方キャラのことを書くときにふれるけど。

魔法を使うもの、剣で攻撃するもの、毒のある牙で皮膚を突き刺すもの。攻撃のパターンもさまざま。魔法の種類も増えているとか。これは、まだ見ていないところだが……。

ティルナのイベントは 自粛なし！

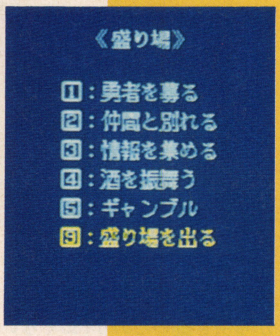
と、ここまで書いてきて、本当に違うのはここからなのだっ！と思わずリキが入ってしまうのはイベント関連のこと。前作も、その点では、けっこう充実していた。雇った女兵士がじつは行方不明になっていたお姫様だったり、それを連れていると、エンディングのとこで結婚できたり、シナリオに直接関係しつつ、意外性のあるイベントがあった。だが数は、そう多いとはいえなかった。ここここそが、製作者側の不満が集中していたところだったのだ。このへんの充実ぶりがなくては、そう、『II』を作る意味も大方失われてしまう、と言ったら言いすぎだろうか。少なくともJ.D.はそう考えている。ただ単に売れるから、少しでも変えて、同じシステムで『II』を作ってしまおう、という安易な『II』は嫌いであるし、あってはならないものだとも思う。悪い『II』なのである。その点、『ティル・ナ・ノーグII』はよい『II』である。前作の



グンナちゃんの登場。かわいいから仲間にしちゃう。

こんなバクチがあるのだ。新しいパターン！

ギャンブルは酒場で、ね。



経験をふまえて、よくなかったところは直し、さらにその時点で可能なかぎりのことにチャレンジしている、という意味で、新たに世に問う価値のあるソフトであると信じるからだ。まだできていないソフトに対してこんなことをいうのは、ちと怖いのだが、インタビューなどを通じて、そして現状のテストバージョンを見たかぎり、この予測にまちがいはなかろうと思うしだい。

と、なんとなく力んでしまっているが、こういう力の入っていて、独りよがりじゃないソフトを見ると、やっぱり力んでしまうのである。つい、こちらも力が入ってしまう。こういうのが出てこないと、こういうゲームの紹介をしたり、評価をしたりするという仕事は続けられない。そういう意味で、この『ティル・ナ・ノーグII』の紹介をできるのは、ひとつの幸運というか、ともかくうれしいわけである。

と、いうわけで、イベントである。

シナリオは自動生成されるわけだから、確実にどうのこうの、とはいえないが、ストーリーに関係してくる、大イベントが、4から10。それ以外の味方キャラとか、プレイヤーの現状に関係してくる小イベントが、20程度、1つのシナリオに登場するそうである。小イベントの種類は、少なくとも50、できれば100程度は用意したいというスタッフ側の発言。どの程度まで組み込めるかは、時間との追いかけっこ、といったところらしいが、できれば妥協はしてほしくないところ。直接、ストーリーに関係のないイベントでも、やっぱり数が多いほうがいいに決まってる。あんまり、とってつけたようなのがたくさんあっても困るが、質のいいクエストであれば、よりいっそう、そのゲームの世界に入り込めるわけである。

とくに、作者の竹谷氏が最もやりたかったことらしいが、プレイヤーの状態に応じて、フレキシブルに生起するイベントが登場するということである。金のないプレイヤーには、かせげるイベントが起こったり、逆に金余りの人には、どっとお金を使うようなのがあったり。味方にしているキャラによって起こったり、起こらなかったり。とにかく、最初に全部決めてしまうのではなく、そのときそのときの状態で起こるイベント。こういうのも、あるようでなかったものである。

妖精語会話講座

イベントとも関係してくることではあるが、会話量も前作よりもかなり増えているということ。これも期待したい。もともと、『ティル・ナ・ノーグ』は、会話文ジェネレーターを持っていて、会話するキャラのパラメーターによって、語尾を変えて、その性格らしい言葉づかいをするシステムを持っていた。しかし、それが、十分に生かされていたとはいえなかった。味方キャラどうしの会話が、わりと単調というか、データ量から期待されるほど多くはなかった。ゲームの面白さはデータ量に比例する、とは、某ソフトハウス副社長の名言であるが、そのまま、とはいえないにしても、同じ条件であれば、これは正しい。現実世界のデータを作るのは、量的に無限に等しいのだから、決定的に無理なわけで、演出でおぎなわなくてはならない。その演出が同程度であれば、やはりデータの量の違いが大きくモノをいう。単純なことである。で、『II』では、前作と比べものにならないくらい、この味方キャラ間の会話や、独り言など、会話全般のデータ量が増えているという。これは、はっきり期待できる。

と、いうわけで、味方キャラについても少々。はっきり味方になってくれるキャラが40ぐらい。場合によって、敵になったり、味方になったりするキャラが30ぐらい。全部で70と、前作と比べると格段と多くなっている。これもほとんどグラフィックが新しくなっていて、オール新型なのである。

例によって、主人公キャラと同類のダーナ・オシーや、女の子型の小妖精、変なおじさんタイプのレプラコーンとか、ファルコン、ドラゴン類のモンス

ター型まで、さまざま。ファルコンなんかしゃべってても「☆○▲★」とかばっかで全然意味わかんない。もちろん、ドラゴンやなんかは、こっちのパラメーターとかの影響を受けて、仲間になってくれないときがある。

それから、今度はプレイヤーの内部パラメーターによる味方キャラの行動のバリエーションが大きくなった、と。グループ内のエルフと女の子が仲よくなっていっしょにいなくなったり、パーティーを女の子ばっかりにしてると、エッチなやつだと思われたり、と大変。前から女の子キャラのバリエーションが多くて、ついつい女の子ばっかりになるというのはありがちだった。それが今度は前にも増して、女の子が多くなっている。男ばっかりのパーティーから、自分以外全部女のパーティーに入れかわるのに1時間とかからなかったりする。おかげで、魔力ばっかりあってふつうの攻撃がほとんどできなかったりして、墓穴を掘るというようなことも……。ともあれ、味方にできるキャラがすごく多くなってる。これは確か。このなかに、前作で活躍してくれたキャラがまじっていたりすると、もう思い入れの要素は完璧なのであるな。

早く遊びたーい！

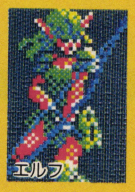
と、いうわけで『ティル・ナ・ノーグII』のレポートいかがだったかな？今度のは、マップの表部分だけは、別に4枚組み込んであるので、1枚のユーザーディスクに1つのシナリオしか入らない、ということで、この表マップだけ別に4枚持つというのはゲームに大きく関係してて、この4つのマップにワープして、その国ごとのイベントが用意されているらしい。そう、まともな国3つに、闇に侵された国1つね。で、これを解くと、『ティル・ナ・ノーグ』全体の秘密が解き明かされる、と。

うーん、こうなったら早く遊びたーい、と思うJ.D.なのである。この前のレポートはコミカに乗っ取られた形となったが、もう『サバッシュ』もなくなって、というか、なくなっちゃいないけど、でき上がっちゃって、することないし、というわけでもないが、とにかく、一人のゲーマーとして完全に復活したわけだから、これから、ばんばんがんばっちゃうもんねーっ！　早くサンプル版ちょうだいよー！と、毎日のようにシステムソフトにテルテルしてしまうのである。

来月号では、同時進行か何かでまたお目にかかれると思うのでよろしく。おっ、そうそう、今度のは1本共通シナリオが用意されているらしい。だから、それをやれば同時進行も同じシナリオでできてしまうのだ。何から何まで、至れり尽くせりなのである。極楽なのだ。

味方キャラもいっぱい

モンスターを紹介したんだから、味方キャラも紹介しなきゃね。それにしても女の子キャラが多いこと。これは、はっきり言って竹谷氏の趣味である。


エルフ

前回からいたけどグラフィック一新。性別は女性。魔力が強く、弓などの道具をうまく使えるキャラ。勇敢なパートナーだ。

ラナンシー

これもグラフィック一新のラナンシー。魔法を使わせると、これは強い。魅惑とか使うもう、ダサイ敵がコロコロひっかかるのだ。

ファルコン

おっなじみ、ファルコンちゃん。男も女もいるけど、しゃべってることがわかんないから、区別がつかないのである。

アルセイド

またまたミニスカートのかわいこちゃん。とりあえず、魔法を持ってないと役に立たそうもない。かわいいから許そう！

レプラコーン

のんきなおじさん登場！一生懸命だから、使ってやりたいとは思うんだけどねー。お色気攻勢には勝てなかったりする。

ユニコーン

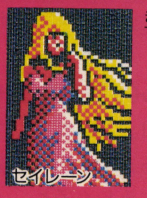
うーむ、これは前作からいたらしいけど、お目にかかんなかったなー。魔力も体力もバランスとれてて、よろしいんじゃないかと。

ダーナオシー

ダーナオシーの女性版。そうとう勇敢に戦ってくれるはず。でも、下品なんだって。女なのに、「だぜっ！」とかいうのかな。

ヴラウニー

森の妖精である。男。やっぱり魔法に生きる人なんだけど、どう見ても、むくつけき、という印象はまぬがれない。


セイレーン

ご存じ、セイレーン。歌うのが特技っていうけど、これって何なのでしょう。数少ない上品なキャラであります。

ピクシー

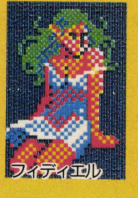
これもグラフィック一新。女性である。ほんとにかーいー。力はないが、敏捷で器用、魔力は十分。火炎に弱いのである。

カーシー

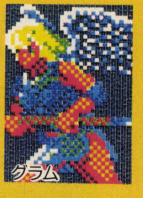
かっわいい犬みたいやつ。男も女もいるそうで、こういう動物型のって、なかなか育てにくいんだよねー。

ソルジャー

こいつだよ、大言壮語して1万ゴールド持ってっちゃうやつ。パワーは抜群！確かに強そうではあるけどいい味方である。


フィディエル

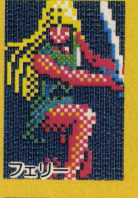
マリリン・モンローみたいなかっこうで、戦えるのかなん、と思う。頭はいいみたいだけど、どこで使うのかなー。


グラム

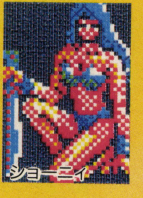
なんか男みたいとか思ってたら女だった。羽の形も勇ましく、力に生きる女なのである。あくまで勇敢に戦って。

ハマドリアード

野性派の女の子妖精。これも色っぽいのである。ドットの中にそのお顔を想像してしまうのであります。早く会いたい！


フェリー

まーたまた足のきれいな女の子である。妖精だけど、魔法じゃなくて、剣に生きる人みたい。うーむ、色っぽい。


ショーニィ

この人も露出度高いなー。グラマーだしね。この人は、どっちかというと、武器を振りまわすタイプの妖精。気が散っちゃうよなー。

スルーアマイ

出ましたっ！ひょーきんおじさんのご登場なのである。体力はあるけど、魔力は少ない。おじいさんは大切にしたい、ね。

メリーダンサー

うーむ、これは何だ。踊ってたって戦いには勝てないんだ。しかし、この露出度満点の衣装は何だ。特技の欄に踊る、とある。

ピスキー

まーたまた、かーいー小妖精。もう、こんなんばっか集めてると、ほんと色気違いと思われそうなのである。魔力強し！

イースIII続報！

日本ファルコム

もうー、いーすす寝ればーっ！　お正月ー！　とかね。イースか、いーすよっ！　とかね、あー、待て待てっ！　こんなダジャレだけじゃないんだからねっ！　いきますよっ！　いーすかっ！　なんてね。

立体ふう超リアルな町なのねん。

ん じゃま、
人助けに行きましょか、
のアドルなのである。
う自信満々。

もう少しのがまんじゃ

『イースIII』である。このタイトルって、とりあえず、まだ仮題なので、そこんとこよろしく！と。

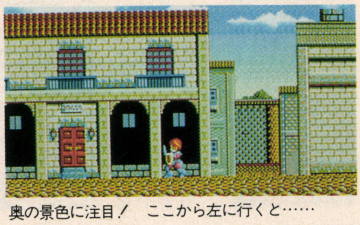
で、先月はちょっぴりだけーの紹介だったんで、今月ドバーッと、とか思ってたんだけど、そうでもなくなってしまった。ごめん。まだ、正式なタイトルも決まってないのに、特集に入ってしまうというのは、しかし、たいしたものではある。えー、とりあえず、いまわかってることをいくつか。まず、今年じゅうの発売はないらしい、と。もＩつ、たぶんディスク５枚組ぐらいになるだろう、と。これは、あくまでたぶん、ということ、ね。

で、シナリオ関係で、今から言っておいてもかまわないだろう部分だけ、これから紹介しよう、というわけである。

アドル、19歳の春であった……

まーず、今度のアドルは19歳になっている。これには、チーフの橋本さんあたり、いややっぱり21だっ！とかいってるみたいではあるが、19ということでいきたい、ということらしい。こういうのってよくあることで、みんなそれぞれ思い入れみたいのがあるかんね。

で、19歳のアドルは何をやっているのか、どこにいるのか？　ここである。とりあえず場所はイースではなくて、ということ。もうイースには、何の冒険も残されていないのだ。で、あの女の子とかと仲よししてたりするんじゃないかと、あれ、あの女の子って名前何ていったっけ？　うーむ、ド忘れっ！



奥の景色に注目！　ここから左に行くと……

こうやって、奥の景色もかわってくというわけ。

そうそう、リリアだったな。うむ。そう、例のリリアちゃんと、楽しく暮らしているんじゃないかと思っていたら、案に相違して、アドルは、よりによってドギとかといっしょに旅をしていたんですな、これが。何を考えているんでしょうねー？ということにもなるかもしれないが、ともかく、ドギと旅をしているわけだな。

で、このへんはもう決まりらしいんだけど、とにかく、オープニングが終わって、さてゲームスタート、と思いきや、画面にアドルがいなかったりするらしい。あれまっ！とか思ってると、ドギがいて、とことこって歩いてく。で、町というか村というか、やっぱ、あれは町だな。ここの入り口まで行く

どはーっ！

えい、
こらっ！
死ねっ！

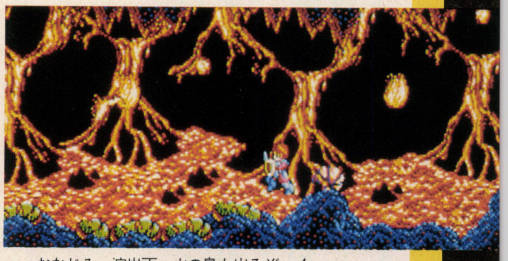
と、おーい、アドル、こっちだっ！とか呼ぶのである。そうすると、アドルがやっと出てくる。と、まあ、こういうしかけになっているらしい。これは、最初だけだけど、『イースIII』では、主人公アドルが画面に出てこなくなったり、というようなことが、たまにあるみたい。見せてもらったとこで、ほかにもあったもんね。要するに、アドベンチャー的な部分で、強制的に動かされて、キーが利かなくなるときがあるのと同じで、あることをすると、そこから一連の動きは、強制的に見せられたりするという場面、こういうのが、いくつかある。こういうのって、多すぎると面白くないけどこのぐらいだったら大いにけっこう！　なんかドラマっぽくていいな、と。

で、なんでドギが、おーいこっちだ！って言うかっていうと、ここはドギの生まれた町だったわけですねー。レドモントの町というらしい。

で、町ん中入ってくと、やっぱりここも2重スクロールとか使ってて、要するに奥行きが出ていて、奥のほうの家並みやなんかが、すーって、動いてくわけ。なんか、8キーとか押すと、向こうに行けそうな気がしてくる。本当は行けないんだけどね。で、ドギの幼なじみのエレナという女の子に会ったりするけど、ごめん急いでるからとか言われて、ふーむ、これは何かあるかな、みたいな。と、知らぬ間に、というか、あれよあれよという間に、ドギがいなくなっちゃう。うろついてると、男たちが話してて、ディグレーの採石場で、岩がくずれてもう大変！エドガーが逃げ遅れちゃったよーん。とか話してる。こんなこと聞いてだまってられるアドル・クリスティンじゃねえってなわけで、行って来むぁーすっ！と。

これがまず1本目のシナリオになるわけね。こういうふうに一つ一つの事件を解決しつつ、ものごとの本質に迫っていく、というのが、このゲームのパターンのようである。採石場で、まっ、いろいろやってるうちに、なんか悪いやつに会ったり、その人にやられそうになったりして、とかなんとか。そのへんまでしか教えてもらえなかった。最初は、なんか人間っぽい人が相手で、ふーむ、『イース』もミステリーアドベンチャーになったのかな、とか思ったりもするが、きっと奥にはふつうじゃない存在がいるのだろうと思う。

ふえーん、変なやつだよ、こいつ。



おなじみ、溶岩面。火の鳥も出るぞっ！

死ねっ！　あっ、はずしたっ！

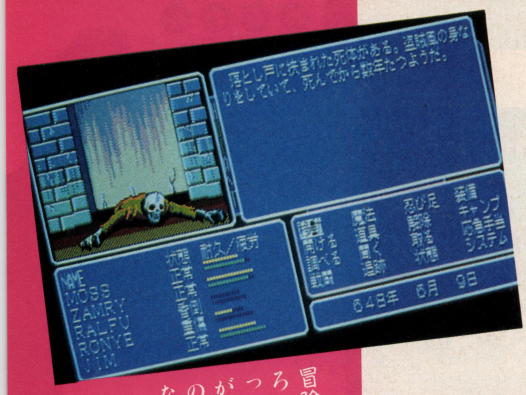
ぐさっ！

どわーっ！

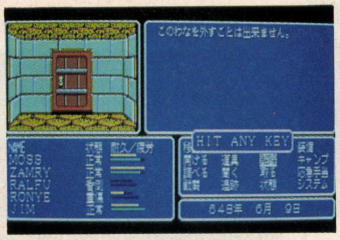
そう、やっぱりファンタジーRPG＋アクションとアドベンチャーの要素いっぱい！というのが、『イース』の『イース』たるユエンなのである。これで決まりっ！

あとは先月号でもふれたことだけど、基本的なことを少々。

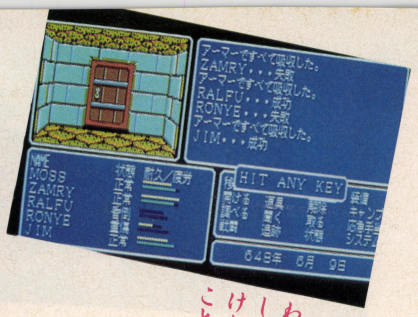
全体的な雰囲気は、前作までのを受け継ぎつつも、完全横スクロールになって、主人公キャラも3等身になって、剣の振り回し方とかがいろいろあって、よりアクション性が重視されている、と。横スクロールは、2重3重なんてのがふんだんに使われていて、すっごい奥行き感があって、よろしいものである、と。と、まあ、そんなところであるな。来月は、もっと写真もいっぱい載せられるのではないかと思っている。とにかく『イース』ファンの人は気長に待って、損はないといえるんじゃないかと思う。ではっ！



冒険の途中には、いろいろなシーンが待っている。戦うだけが冒険じゃない。16のコマンドを使いこなして突き進め！



扉のわなを発見。外そうとしたが失敗した。どうしよう。



わなを避けて通り抜けようとしたが、次々に失敗。矢を受けたがうまくアーマーで防ぐことができた。

アドバンスト・ファンタジアン

クリスタルソフト

街では冒険に出る準備をしたり、魔法やその他の技能を高める。

ストーリーの展開を重視した本格的なファンタジーRPGだ

いよいよ『アドバンスト・ファンタジアン』がその姿を見せてくれる。無駄をなるべく省き、そのぶん、ストーリーにかかわるところは細かく展開している。とにかく、リアルな冒険を存分に楽しんでもらおうという気持ちがよく出ている作品である。

コクがあるのにキレがある

『アドバンスト・ファンタジアン』の特徴はなんといっても、ディテールの凝り方にある。操作性も含め、ゲームの基本的な展開はすっきりとしたものをめざし、物語の展開にかかわるところは細かい配慮がなされていて、冒険の醍醐味をうまく出すようにしている。

たとえば、食事とか、お金をかせぐといった、物語と直接かかわりのないところは、あえて取り除いている。また、単なるレベルアップのための殺戮（さつりく）もカットしている。プレイヤーがしなければいけないことは、物語の展開にかかわる部分だけにして、その部分は細かくこだわりをもって作られている。たとえば、ダンジョンにもそのこだわりを見ることができる。

ダンジョンにはさまざまなしかけが用意されている。扉にわなをしかけてあるのもその一つだ。扉をくぐり抜けようとする場合、わなに気づくかどうかが、初めの第一関門だ。

わなには「見つけられにくさ」の値があって、見つけるためには、パーテ

武器1つとってもこーんなにパラメーターがあるのだ！

武器のパラメーターと人間のパラメーターが非常にリアルに作り上げられている。下の表は現在製作中の武器のパラーメーターの一部である。数値が若干変更になるかもしれないが、パラメーターの数は変わらない。初めの4つは単なる攻撃の性能で、その次の5つは魔法に関するものだ（付与の魔法をこれらの武器にかければ、数値が変化する）。武器のかさばりぐあい(ENC)や、防御の効果も決められている。戦闘中は、この武器の性能と、武器をあやつっているキャラの能力とを加え、さらに魔法が加わっているか、そのときのキャラの状態はどうか、敵の防御の能力はどうかなどを計算して、どれだけのダメージを与えたかをはじき出す。戦闘中に武器を交換することもできる。武器の扱いについては、種族によって基本的に相性がいいものがある。たとえば、ドワーフはアックス（AXE＝斧）が得意で、エルフはボウ（BOW＝弓）が得意といったようなぐあいだ。だが、トレーニングしだいでは、得意でない武器を使いこなすことも可能。

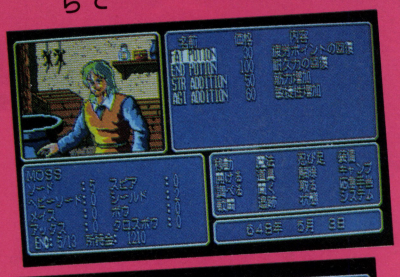
	ランク	きりさき	打撃	つらぬき	熱	冷気	電撃	毒	魔力	基本攻撃	投げ＝1	使う手の数	防御力	ENC	値段
HATCHET	1	4	0	0	0	0	0	0	0	20	0	1	3	0	15
AXE	2	5	2	0	0	0	0	0	0	15	1	1	5	1	40
BATTLE AXE	3	6	2	0	0	0	0	0	0	10	0	1	5	2	100
BROADAXE	5	7	4	0	0	0	0	0	0	0	0	1	10	2	200
GREAT AXE	7	8	5	0	0	0	0	0	0	0	0	2	10	3	450

雑貨屋ファンブルでは役に立つ薬が売られている。

シナリオは全部で6つ

シナリオは、どれも冒険者ギルドで仕事を請け負うところから始まる。解決すれば、報酬と経験値がもらえる。最後のシナリオに行くまでにキャラをどういうふうに育てるか！

1. オークの洞窟	オークが街道で馬車や荷馬車を襲うというので、オーク退治を依頼される。オークのいる洞窟を発見し、ボスを倒せ！
2. モリアの谷	通商ルートの間にある峡谷にアンデッドが出没する。この原因をつきとめ、できれば問題を解決するのだ。
3. 死人使いの村	住民が１人もいなくなってしまった。アルタ村の調査だ。今までよりも複雑なダンジョンが控えているのだ。
4. 次元の狭間の塔	大異変のために次元の間にはさまれてしまった塔の中から、5つの石像を探すのが目的だ。石像が出す質問に答えられないと振り出しへ。
5. 先読みの姫	肩にモンスターをのせている変な女の子（これが先読みの姫）を護衛しているうちにまたも洞窟の中へと冒険が始まる。
6. ダークオブ	このシナリオは現在開発中だ。『アドバンスト・ファンタジアニ』が完成したらバッチリ紹介するよ。



武器屋では、キャラの能力によって売ってくれる。

宿屋に泊まった日数で疲労度の回復ができる。

ィーのなかのだれかの「わなの発見」の技能の値のほうが上まわっていなければならない。上まわっていれば、自然に「わなを発見した」というメッセージが出る。

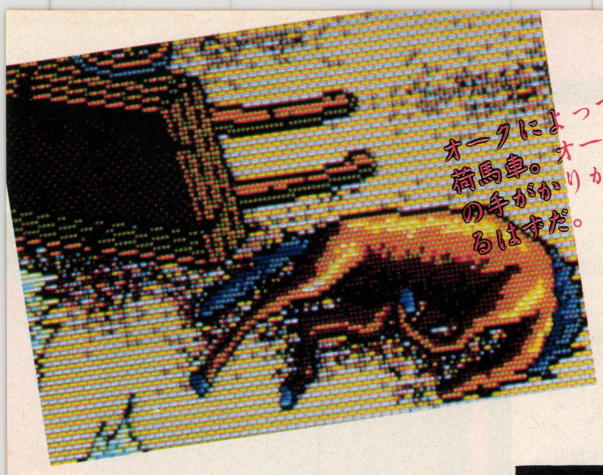
この「わなの発見」の技能は、基本的にそれぞれのキャラクターが持っている能力のうち、知性と知覚力の値によって決まる。これは、格闘とか追跡といった、そのほかの技能についても同じである。技能は、トレーニングによって伸ばすことができる。

後半になれば、当然、見つけられにくいわなが出てくるだろうから、仲間のうちのだれかの「わなの発見」の能力を伸ばしておく必要があるだろう。

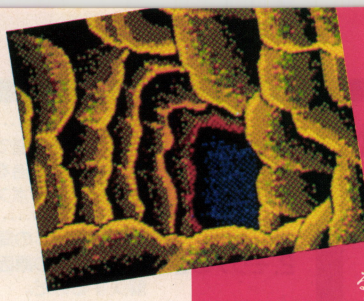
わなを発見したら、次はこのわなをはずさなければならない。これは、コマンドのなかにある「解除」のコマンドを使えばいいのだが、これもまた、能力によって決まり、失敗することもある。失敗した場合、そのわなを避けて通らなければならない。うまく避けられればいいが、ひっかかるとわなか

アドバンスト・ファンタジアンの正しい(!?)遊び方

『アドバンスト・ファンタジアン』は、メインの冒険の部分を除けば、どのシナリオもこのような展開になる。



オークによって襲われた荷馬車。オークの洞窟への手がかりがどこかにあるはずだ。



オークの洞窟を見つけたぞ！　いよいよ、オークとの戦いが始まる。

らの攻撃を受けることになる。避けられるかどうかも、それぞれのキャラクターのいくつかの能力による。また、わなの攻撃を受けても、これを盾で受けてダメージを減らすことができる。これも、いくつかの能力値、武器の能力、その武器を使いこなす能力などなど、多くの要素から確率を計算している。

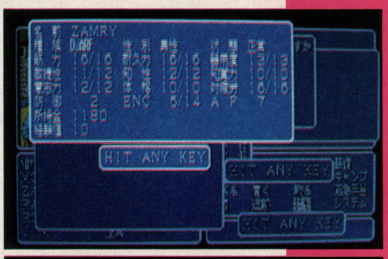
と、このように、１つのわなに対して、「わなの発見」、「わなの解除」、「わなをくぐり抜ける」、「わなからの攻撃を避ける」という動作が行われる。で、それぞれの動作について、キャラクターの能力や、さまざまな要因から確率

呪文は経験値と引きかえに覚える。

疲れるぜ！

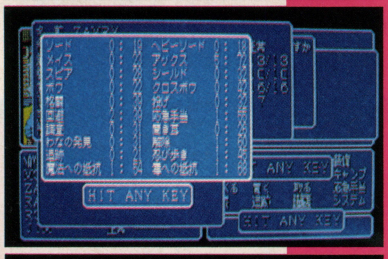
これがキャラの能力だ！

シナリオは、どれも冒険者ギルドで仕事を請け負うところから始まる。解決すれば、報酬と経験値がもらえる。最後のシナリオに行くまでにキャラをどういうふうに育てるか！



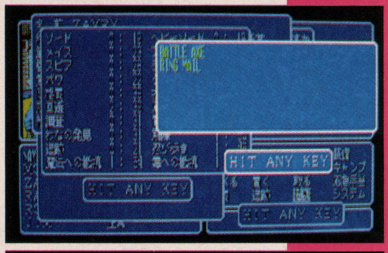
基本能力

基本の能力はゲーム開始時のキャラクター作りのときに決められたあとは、薬を飲んだときとか、魔法の影響を受けているときなどは一時的に変化するが、レベルアップなどによる変化はない。



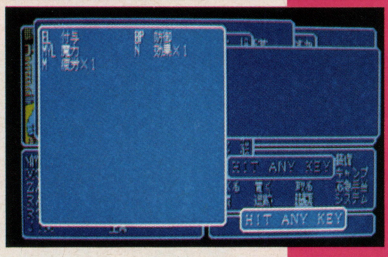
技能

技能値にはランクとポイントがある。ランクは、技能ごとのレベルであり、武器のランクの場合、これによって、どれだけの武器が使えるかが決まる。ポイントは基本命中率で、能力値によって決まる。



持ち物

これはいうまでもなく、現在持っている持ち物である。持ち物はある程度の重さ（あるいはかさばり）を超えると能力値の中の敏捷性や、技能の値を下げることになる。むだなものは売ってしまおう。



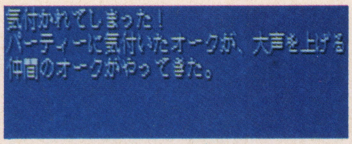
使える魔法

魔法もまた、ギルドからもらった経験値によって覚える。戦闘のみでなく、治療の魔法もある。4つのグループを全部覚えると20以上になる。組み合わせはその場その場で最も効果のある方法を考えよう。

魔法は、4つの要素を効果的に組み合わせるのだ。

第１のグループ		第４のグループ	
ENH－付与	武器に魔法をかける	PT－効果×3	効果を３倍にする
BPR－防御	防御の魔法	PF－効果×4	効果を４倍にする
DIS－投射	離れた敵にかける	APN－エリア・効果×1	効果の範囲が広い
HEL－治癒	仲間の治療。疲労の回復	APD－エリア・効果×2	
第２のグループ		APT－エリア・効果×3	
MYL－魔力		APF－エリア・効果×4	
FLM－炎		第４のグループ	
CLD－冷気		FN－疲労×1	
LGT－電撃	効果を２倍にする	FN－疲労×1/2	疲労度を半分にする
第３のグループ		FD－疲労×2	疲労度を倍にして効果を倍に
PN－効果×1		CFN－用意・疲労×1	休んで疲労をとってから使用
PD－効果×2	効果を２倍にする	CFH－用意・疲労×1/2	
		CFD－用意・疲労×2	

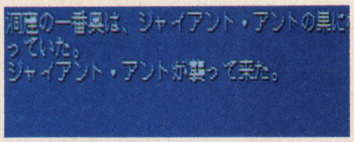
特別情報



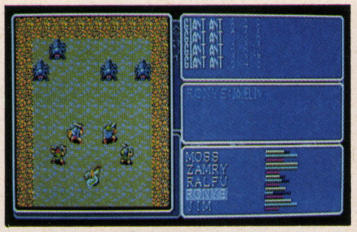
うっ！　忍び足で歩いたが、気づかれてしまった。

こうなりゃ戦うしかない！

刺激臭？　いったい何だろう。



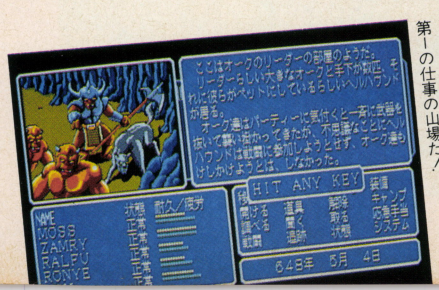
なるほど、蟻酸のことだったのか！



どこからでも、かかってきなさーい。

を計算している。こういった細かい演出をしながらも、プレイヤーはそれほど細かいことを考えなくても遊べるようになっている。こういったイベントが、物語と密接した形で、あまりしつこくなく出てくる。

中身に深みがあって、プレイアビリティーはあくまでもすっきりという、あの、ビールのコマーシャルの「コクがあるのにキレがある」とうい表現に近いものがある。『アドバンスト・ファンタジアン』は、RPG上級者にも初級者にもおすすめのゲームである。



第一の仕事の山場だ！

スキルと関係する能力値

スキル	関係する能力値		
ソード	STR	DEX	ENC
ヘビーソード	STR	AGI	ENC
メイス	STR	AGI	ENC
アックス	STR	AGI	ENC
スピア	STR	AGI	ENC
シールド	DEX	AGI	ENC
ボウ	DEX	WIL	ENC
クロスボウ	DEX	WIL	ENC
格闘	STR	DEX	ENC
投げ	DEX	AGI	ENC
回避	DEX	AGI	ENC
応急手当て	INT	DEX	NON
調査	INT	PER	NON
聞き耳	INT	PER	NON
わなの発見	INT	PER	NON
解除	INT	DEX	NON
追跡	INT	PER	NON
忍び歩き	DEX	WIL	ENC
魔法への抵抗	INT	WIL	NON
毒への抵抗	STR	END	ENC

この能力でスキルは決まる！

略称は以下の能力値を示す。STR=筋力、DEX=器用度、ENC=重さ、AGI=敏捷性、WIL=意志力、INT=知性、PER=知覚力、END=耐久力、NON=重さの影響なし。

スキル（技能）の基本的な値（スキルポイント・成功する確率のようなもの）は、それぞれキャラクターの能力値によってある程度決まってしまう。ソードの技能ならば、キャラクターの筋力・敏捷性・持っている荷物の重さによってある程度決まる。能力値は生まれながらに持っている能力だから、育てたりすることはできないが、薬などで上げることによってスキルの値も向上させることができる。が、装備が重すぎて敏捷性が下がったりすれば、逆にスキルポイントを下げることになってしまう。このスキルポイントはトレーニングによって向上させるランクごとに数値が変化する。種族によってあまり向かない武器などの場合は、ランクが上がっても、スキルポイントはあまりいい数字が出ない。

なんといっても、RPGの華である！

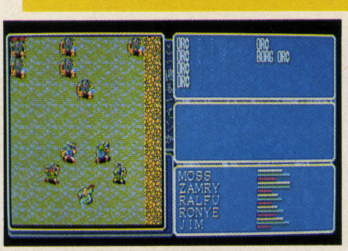
オークとの戦い。接近戦に強いものを前に配置。

後ろにまわり込めばダメージの効果が上がる。

敵を取り囲むようにして攻める。

やった！

戦闘についてもそうとうこのゲームは凝っている。攻撃の成功率とダメージを計算するのみでなく、敵の防具の防御力や攻撃の位置（後ろか前か）まで計算して実際のダメージの値を出す。攻撃の効果については、単に疲労度を増すのみでなく、直接命にかかわる耐久力を減らすクリティカルヒットもある。攻撃の動作についても、「武器を地面にたたきつけてしまってしびれた」とか「武器を落とした！」とか「ころんだ」など、さまざまなバリエーションがある。プレイヤーが行うことはそうたくさんないのだが、複雑な計算によってリアルに表現されている。



これが戦闘の初期配置だ。効果的な攻撃のために、うまく移動しよう。

得意の陣形ができた！　カーソルは魔法の照準だ。

リングマスター

RPGの老舗が贈るホンモノの深い味わい

ホビージャパン

■PC-9801VM/VX、UV/UX
7,800円(要MS-DOS)

シミュレーションゲーム界の老舗、ホビージャパンがコンピュータ業界に参入！　テーブルトークRPGを製作してきた経験が、コンピュータRPGに新たな風を吹き込む。テーブルトークRPGとコンピュータRPGとを結ぶ渡し船として、一見の価値あるゲームだ。今回は、このゲームの求めるところをRPGのルーツにまでさかのぼって、徹底解明！

コンピュータRPGのニューウェーブ登場

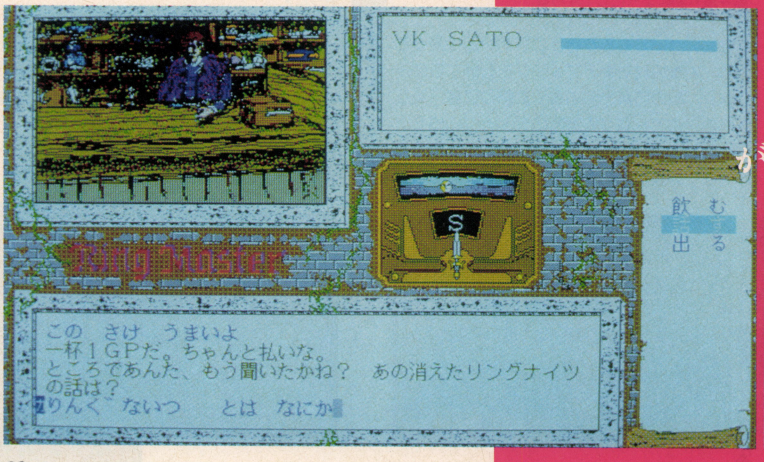
このゲームを発売するホビージャパンという会社は、日本で初めてテーブルトークRPGを出版したことで有名なほか、ゲーム専門誌の発行をするなど、シミュレーションゲームやRPG界のオピニオンリーダー的な存在であるといっていいだろう。そのホビージャパンが作ったコンピュータRPGというわけで、この『リングマスター』に注目していたのだが、どうやらこの会社、コンピュータゲーム業界にも新たな一石を投げ込んだようである。

この『リングマスター』というゲーム、戦闘判定システムの複雑化や、キャラクターのさまざまな技能の数値化といった新しい試みを除けば、一見ふつうのコンピュータRPGのように見える。しかしこのゲームの新しいところは、そのようなシステムの問題のほかに、コンピュータRPG界に初めてテーブルトークRPGの基本概念を持ち込んだということにあるのだ。コンピュータRPGとテーブルトークRPGの違いはさまざまなところで論じられているが、ここでは『リングマスター』が持ち込んだRPGの基本概念とは何かということについて解説していきたいと思う。それによって『リングマスター』の意図するところがおのずから明らかになるだろう。

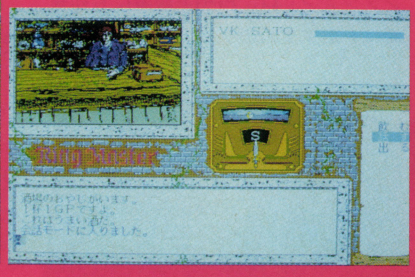
本当のRPGとは

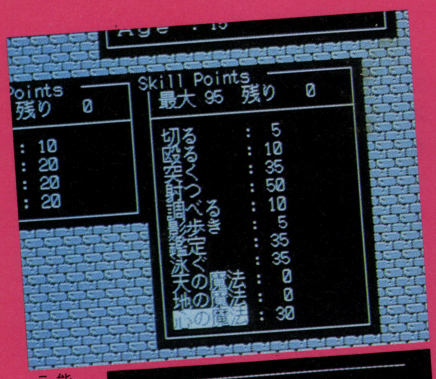
世界最初のコンピュータRPGはサーテックソフトウェアが1981年に発表した『ウィザードリィ』である。これはやはり世界最初のテーブルトークRPGである『D&D』のシステムをかなり忠実にコンピュータゲーム化したことで評価され、現在でもかなりの人気を保っている。最初のころのRPGは現在のコンピュータRPGと同じように、数値によって個性をつけられたキャラクターを使ってモンスターを倒し謎を解き、キャラクターを強くしていくという単純なものだった。この『D&D』が発売されてから14年。RPGの遊び方は大きく変わり、「プレイヤーは1人の、自分以外の人格に感情移入し虚構の世界に生きる」という考え方が主流を占めるようになってきた。この感情移入というところが問題で、各人がどれだけ自分のキャラクターになりきれるか？ということがおもしろさの一つの基準になったといっていいだろう。ルールのほうもそれに従い、そのゲームの世界背景の設定や、キャラクターに現実味を与え深みを増すための、過去を与えるシステムなどが開発されてきた。このゲームのベースになっている『ルーンクエスト』はその一つの完成した形といえよう。

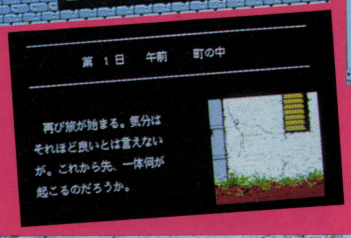
一方、コンピュータRPGのほうは、グラフィックやストーリー設定などの、いわゆるハードのシステムは進歩したものの、テーブルトークRPGが歩んで



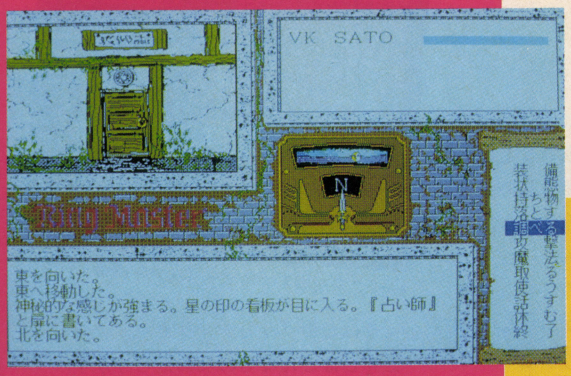
がめついマスターだ。



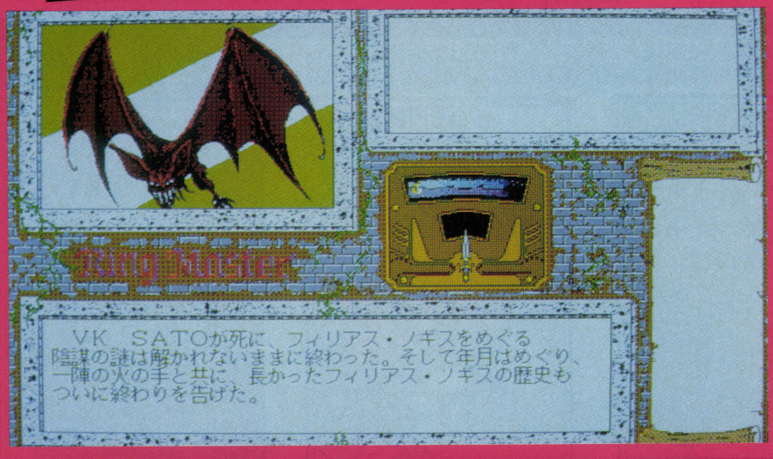




能力の細分化も生きたキャラクター作りの条件だ。



ここからもう気分は戦士になる。



占い師の家

きた進化の過程は踏んでおらず、RPGの情感的な部分は『ウィザードリィ』からさほど変わっていない。そこに登場したのがこの『リングマスター』というわけだ。このゲームがやろうとしたことは、コンピュータRPGに情緒的な要素を導入し、コンピュータRPGとテーブルトークRPGとを近づけることなのだ。そのために、詳細な世界や神話の設定から会話モード、そしてより詳しいキャラクターメイキングの導入がなされたのだ。これによって、プレイヤーはその世界を生き、その雰囲気に浸ることができるのだ。これこそ新しいコンピュータRPGの楽しみ方といえるのではないだろうか？

テーブルトークRPGの進化

ミニチュア戦闘ルール

RPGの元祖というか、祖先に当たるのがこのミニチュアゲームだ。ミニチュアゲームの歴史はかなり古く、大人のためのごっこ遊びとして欧米では現在でもかなりの人気を保っている。もともとは、古代ローマ時代やナポレオン戦争をテーマに、地形を表すジオラマの上で金属製の人形を動かして遊ぶゲームだったが、1950〜60年代から欧米ではやり始めたヒロイックファンタジーの影響を受け、ミニチュア会社がドラゴンや騎士といった人形を発売し始めた結果、ファンタジーもミニチュアゲームの一つの分野として確立された。それがRPGの下地となったというわけだ。

D&D 初のRPG

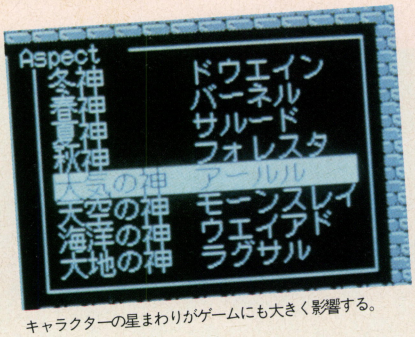
1974年、アメリカのTSRという会社が『D&D』というゲームを出した。このゲームが従来のミニチュアゲームと違うところはゲームマスター（『D&D』ではダンジョンマスター）と呼ばれる審判がゲームを管理し、プレイヤーはマスターの与える情報（町の人のうわさや洞窟の地図など）を頼りに、プレイヤーが協力して1つの物語を作り上げるということであった。これが世界初のRPGであり、ゲームマスターの役目は現在のコンピュータRPGでコンピュータがやる仕事を生きた人間がやることといえばわかるだろう。『D&D』は爆発的人気を博し、ゲーム界にRPGという新たなジャンルを作ったのだった。

ルーンクエスト

『D&D』が発売されて数年後、『ルーンクエスト』というRPGがケイオシアムという会社から出版された。『D&D』以後、RPGに対する考え方は少しずつ変化し、RPGとは「役割を演技するゲームである」ということが重要視されるようになってきた。『ルーンクエスト』はそのため、グローランサと呼ばれる精密な舞台背景世界とファンタジーにはつきものの魔法や神話を体系化し、よりリアルな世界でゲームをし、プレイヤーがキャラクターを単なる数値の固まりでなく、生きた人間としてプレイできるようにしたのだ。

『リングマスター』のバックグラウンド

もちろん今までのコンピュータRPGにも、世界の地図や町の名前などは設定されていた。しかし、その国の発祥の由来を作っているゲームは少なかったし、なぜモンスターはそこに住んでいるのか？とか、魔法の力はどこからくるのか？といったことがわかるゲームは皆無に近かった。それに近いことを『ウルティマⅣ～Ⅴ』がやっていたが、コンピュータRPGとは結局パズルであり、キャラクターの成長するAVGでしかなかったのだ。



キャラクターの星まわりがゲームにも大きく影響する。

ではこの『リングマスター』の背景世界とはどんなものなのだろうか？誌面が少ないので、『リングマスター』の世界については省略し、その神話体系に絞って説明することにしよう。

リングパレス記録書院が作成したリングナイトのためのガイドブックによると、この世界は昔8人の神々によって造られたとされている。神々が世界を造ったとき誤って闇の力を生み出してしまい、それらは時がたつにつれしだいに力をつけ、8人の悪神が誕生した。悪の神々たちは、地上に腐敗をもたらし、それを防ごうとした8人の主神たちとの間に戦いが起こった。その戦いで悪神は敗れ、その性質を善に変え8人の属神になった。神々の戦いが終わり、地上に平和が訪れてからしばらくして「光の王」と呼ばれる者たちが地上に現れた。彼らは人類に多くの

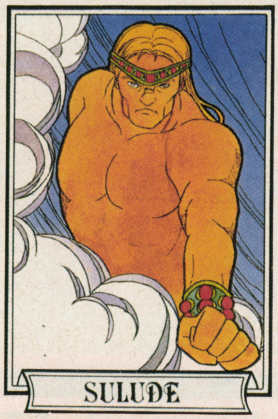
リングマスターの神々

ドゥエイン

時の4神の長男で、冬を司る神である。世界の始まりを象徴する最高神である。

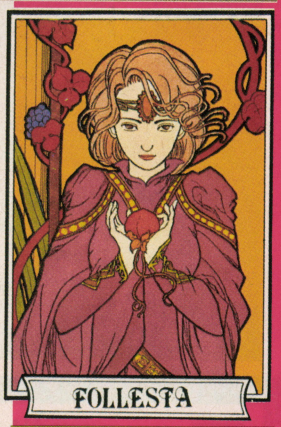
ヴァーナル

時の4神の長女。優しく明るい性格で春を支配する。喜びの象徴でもある。



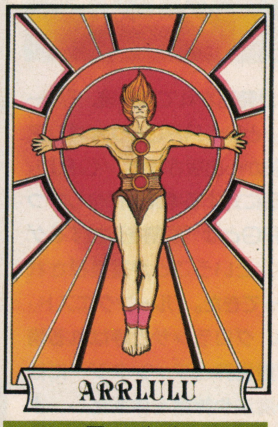
サルーデ

時の4神の次男でドゥエインの弟。情熱や力を象徴する夏の神である。



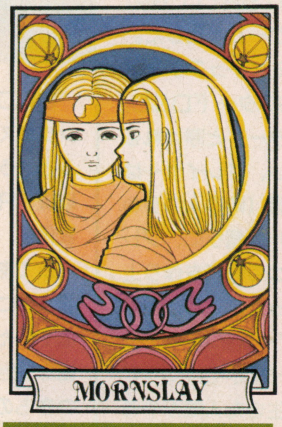
フォレスタ

優美さや豊饒などを意味する時の4神の次女である。その優しい穏やかさで春を支配する。



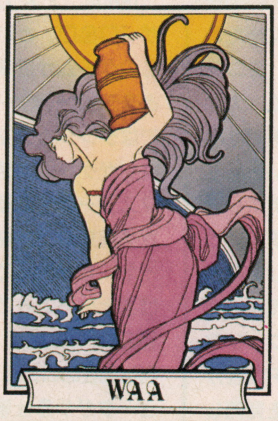
アールル

原の4神。太陽や空を造った、昼の時間を支配する大気の神。



モーンスレイ

アールルとは対照的に月と夜を支配する原の4神の一人。



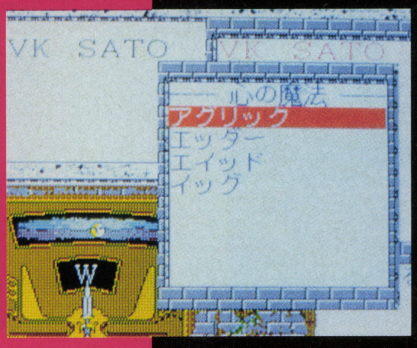
ワー

海の神。深遠な思考や海の生命力を象徴している。原の4神のなかでは最も若い。

ラグサー

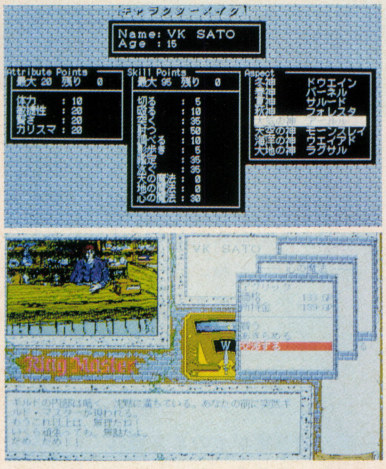
もとは大地の神であったが闇を生み出してしまった責任をとって、闇と死を司っている。

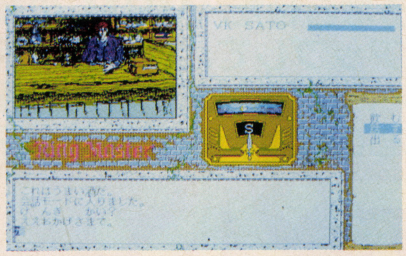
世界を行き来することのできる「光の門」と、その通行を可能にするリングを残していった。この人類の宝、人類に真の光を与えるのがリングナイトたちなのだ。つまり、プレイヤーがあやつるリングナイトの背後には、これだけの神話が存在し、彼に存在の意味を与え、物語の深みを増している。いい悪いは別として、このような試みは、現在のコンピュータRPGのあり方を考え、今後よりよいゲームが出ることへの布石となることだろう。

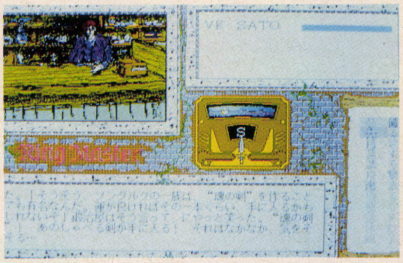


リングナイツ VK・SATOの冒険

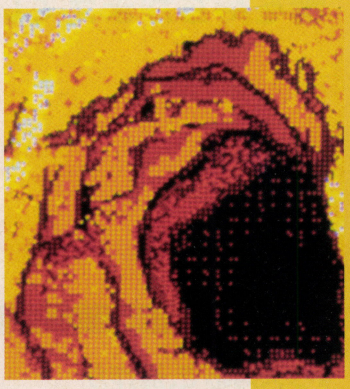
私の名はVK。VK・SATOだ。リングに仕える騎士にして神のために歌う吟遊詩人である。私は戦士である以前に詩人であるから、体力はさほど自慢できない。だが、知識や身軽さを持つことも大事だし、詩人に絶対必要なのは人に好かれることなのだ。剣の腕も達者ではないが、弓はまあまあ上手だと自負している。品物の価値を知ることや泳ぎには自信があるし、心の魔法を使うことができる。詩人にとって大切なのは人の心だからだ。私は正式のリングナイトになるため、今日もこうして放浪の旅を続けている。旅の途中、ある町に立ち寄った。さて、どこから見物するとしようか。

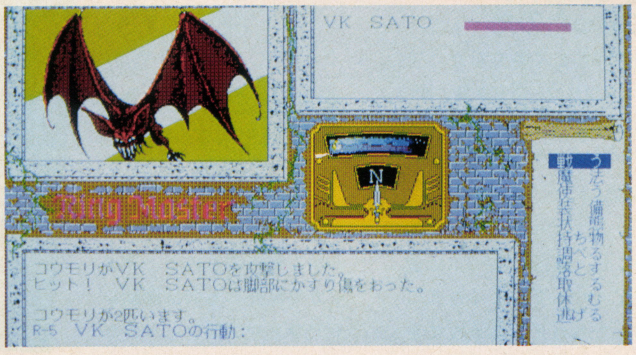






洞窟の入り口。キミの行く手には、危険がいっぱい。





しばらくすると酒場が見つかった。まずはちょっとノドを湿らせて自慢の歌を歌い、その声と魅力で世間知らずの娘とお近づきになるとしよう。酒場へ入ると、陽気な親父がこちらに顔を向け言った。

「どうだね、一杯。うまいよこの酒」

酒を飲むうちにマスターがこのあたりの政治について話してくれた。最近この国は隣のトナデ・ラレイ国とあまり仲がよくないらしい。それに、リングナイツの1隊が姿を消したというううわさもある。これはようすを見に行ってみなければ、と思うと私は早く旅を続けたい気持ちになってきた。

門から外へ出ようとすると、門番が武器を持たずに外へ出てはいけないと私を押しとどめた。武器を買いに鍛冶屋へ行ってみると、武器はないが、そのかわり「魂の剣」という魔剣が隠されているという、町の裏手の洞窟へ行く通行証を渡してくれた。

薄気味の悪い洞窟、巨大なコウモリとの死闘、鍛冶屋でもらった錆びた剣は、私の体力では振り回せなかったが、満身に傷を負った私はなんとか「魂の剣」を手に入れ、消えたリングナイツの謎を追うため再び旅に出たのだった。

TO BE CONTINUED?

ミドルゲート。この町が出発点だ。

ついに完成！本物がわかる人のための本格3DRPG

RPGゲーマーをうならせた、『M&M』の続編が、さらにグレードアップして、君たちの前に戻ってきた。別世界への門を越え、君たち冒険者を待ちかまえているのははたして何者か？

マイト・アンド・マジック ブックII

スタークラフト

■PC-98版　12月2日発売予定　2HD3枚
X1版、PC-88版　12月16日発売予定　2D　5枚

町の中。床がチェッカー模様になっている。

マウス対応で、操作がスムーズになったのだ

11月号で超新作として紹介した『マイト・アンド・マジック ブックII』が、いよいよ12月に発売されることになった。前作の『マイト・アンド・マジック』（以下『M&M』）で、すっかり、このゲームのとりこになってしまった人はもちろんのこと、最近のRPGには歯ごたえを感じなくなってしまった人にも十分に楽しんでもらえるようなできばえに仕上がったようである。

『M&M』のときは、すでに全米No.1の座を獲得していたものを移植という形で日本に持ってきたのだけれど、今度の『ブックII』では、日米同時発売という形にして世に送り出してきたのだ。つまり、アメリカと日本で同時にユーザーが楽しめることになった。そのためのスタークラフトの努力は並ではなかったようだ。原作はアメリカのニューワールドコンピューティング社というところなのだが、そちらの作業がなかなかはかどらなくて、スタークラフトのほうに資料が送られてこなくて、日本版の製作も遅れてしまったと、困っていたんだ。ちなみに、日本で発売のものと、アメリカで発売のものは画面レイアウトやグラフィックが違う。なぜかというと、アメリカではアメリカ人にウケる仕様、日本では日本人にウケるようにと、それぞれの会社が工夫を凝らしたものに仕上げたからなのだ。日本で製作したスタークラフトは、『ファンタジーIII』で好評だったシステムを使って『ブックII』を作り上げたのだ。98版や88VA、FMAVシリーズなどではマウスを使用することで、前作『M＆M』より、操作性が飛躍的に向上したのだ。

さて、『ブックII』の特徴はそれだけではないんだ。『M&M』のときはマップの広さが16×16のものが55枚だったけれど『ブックII』では5枚増えて60枚になった。モンスターは200種、アイテムは255種類と数では変わらないが、品物が変化している。もっとも、アナザーワールドなんだから、それが当たり前なんだけどね。

パーティーは8人まで組めるようになって、しかも職業は新しくNINJAとBARBARIANというものが増えたんだ。このへんはアメリカが原作だけあって、彼らの感覚がそのまま表れているんじゃないかな？　しかし、パーティーは8人で組めるようにはなったけれど、自分の仲間という点では6人までなんだ。あとの2人というのは、いわゆる案内人なんだそうだ。彼らを雇ってお

かないと、なにかと不便で都合の悪いことがあるそうなので、しっかり雇っておこう。当然、お金がかかるそうだが、それはしかたがない。

そうそう、キャラクターのことなんだけど、当然『M&M』のキャラを、『ブックII』に移動させて使うこともできるんだ。『M&M』をやっていない人も心配は不要。ユーティリティーディスクを使ってキャラが作れるから、『M&M』を持ってなくても、何の心配もいらないぞ。

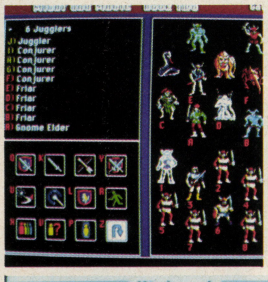
パーティーを組んでいざ出発となるんだけれど、この『ブックII』では、1つ気をつけてほしいことがあるんだ。それはセーブに関してのことなんだけれど、『M&M』のときは、ゲームが進んでフラグが立つ（ゲームの進行でチェックされる）のは、ゲームに参加して冒険をしたキャラクターに対してだったんだ。ところが、今回は、セーブディスク自体にフラグが立つようになってしまったんだ。簡単に言うと、同じディスクに入っているキャラクターは、レベル1だろうが100だろうが、ゲームがいちばん進行しているキャラクターと同じところまでチェックされてしまっているということなんだ。だから、そのディスクの中に入っているキャラクターを使って最初からまたゲームを始めようとしても無理だから、あらかじめ、コピーをとってからゲームをしてくれということでした。

さて、ゲームの始まりだけれど、最初はミドルゲートという町からだ。この町をすみずみまで探検すること。そうすると、最初のクエストが発見できるだろう。クエストの数は『M&M』のときと同じくらいだそうだ。しっかりとコンプリートした人のなかからアメリカへ2人取材旅行ができるというおまけつきなので、君もがんばってみたらどうかな？

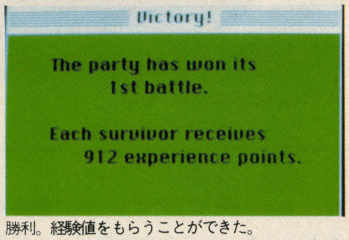
戦闘モード

弓矢や魔法が飛び交う戦闘モードは秀逸だ

『M&M』のときと大きく変わったのがこの戦闘モードだ。まずは画面表示が大幅に変化。戦闘に参加するすべての人が表示され、弓を放てば矢が飛ぶというような工夫が凝らされている。それにオートモード。これは前作でもあったけれど、そのときは1ターンのみだったんだ。だけど『ブックII』ではその戦闘が終了するまでオートなのだ。ただし僧侶などマジックユーザーの呪文は使えないので後列にいる人は弓矢での攻撃となる。だからあまり強い敵のときに使わないほうが無難だね。自分のパーティーの力をよーく考えてオートモードを有効に使ってくれ。



戦闘場面では敵、味方とも表示される。キャラクターのグラフィックは『ファンタジーIII』のもので、『ブックII』のものではないので、あしからず。

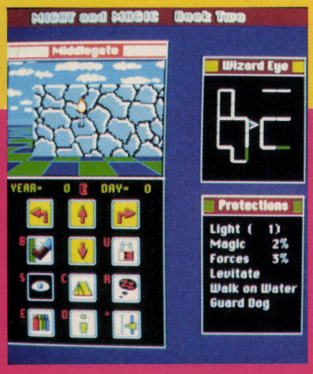


勝利。経験値をもらうことができた。

宝箱は、サーチをしてから開ける。中にはアイテムが入ってるかも。

フィールドに出た。右にあるのはイーグルアイ。2Dで表示してくれる。これを使うと、現在地がわかりやすい。

山のグラフィック。感じが出てる。



町の中はウィザードアイ。これもイーグルアイと同じ威力を発揮する。

STORY

わくわくファンタジーランド

これがクロンの世界だぜ

『M&M』のときにはプロローグなんていうものはなかったが、『ブックII』では、プロローグと、クロンの歴史という物語がついてくる。それによると、まず、神秘人コーラック（彼は最高位の僧侶である）のことが紹介され、彼の研究の成果がその弟子グウィンドンによりまとめられたという設定で話が進められている。それを簡単に言うと、この『ブックII』の世界はクロンといって、ほかの世界との同盟を結んでいない土地であり、空気、水、火、大地の4つの精が支配していた。そこに種々雑多な生きものが住みついてきて、幾多の変遷や戦いを経て、現在はモンスターがうろつく世界になってしまったんだ。そこへ君たちのパーティーは敢然と冒険に行くということなんだ。

今は、それ以上詳しいことはわからないんだ。プレイしてからのお楽しみというところだね。

AD&Dシリーズ

『Pool of Radiance』『Heroes of the Lance』『Hillsfar』

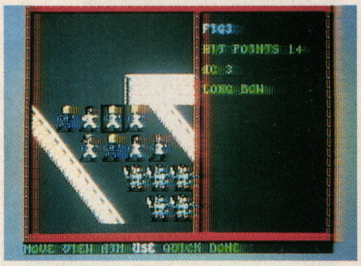
ポニーキャニオン

■開発中(来春発売予定)

パソコンRPGに『AD&D』の世界設定が重ねられる日も近い!

コモドール版の画面。移動シーンはこんな感じ。

これはキャラメイク画面ね。顔と体(服装)を別々に選べたりする。



戦闘になると疑似3Dになる。

『Pool of Radiance』

『D&D』と『AD&D』

ブックスタイルのRPG(最近ではテーブルトーキングと呼んで区別するらしい)に興味のある人は、いずれの名前も聞いたことがあるだろうが、内容を詳しく知っている人となると、日本全国でもほんの一握りといった数になるだろう。ダマシも、『D&D』ならプレイヤーとして参加したこともあるが(片手で数えられる程度の回数だけど)、『AD&D』となると資料で読んだり例のハードカバーのマニュアル類でしか知らなかった。

なんとなく、単純な『D&D』の戦闘システムとかをより高度でリアルなシステムに置きかえた、上級者向けのゲームシステムなのだろうと、漠然と考えていた。結論からいうとそれで間違いとはいえなかったのだが、もっと根本の考え方に誤解があった。ポニーでの取材を終えたあと、やはり気になったので『D&D』の総発売元である㈱新和さんで、そのあたりの説明を受けてきた。

ひと言でいうと、『D&D』は子ども向け、あるいはファミリーゲームに位置するもので、『AD&D』のゲーマーの大部分は大学生以上ということだ。プレイヤー人口でいえば『D&D』が圧倒的に多く、日本でいえば囲碁や将棋などのごく一般的なゲームとしてとらえられているらしい。つまり、だれもが知っていて、子どものころ何度もプレイした経験があるもの。それが『D&D』というわけだ。親がマスターになって家族でプレイしたり、友人の家庭に集まってみんなで楽しんだりするそうだ。比較的歴史が浅く、昔話の少ないアメリカならではの、家族間のコミュニケーションツールなのだろう。

ゲームも、子どもから大人まで楽しめるように、ベーシック、エキスパート、コンパニオン、マスター、イモータルとプレイヤーの経験やキャラクターのレベルに合わせてルールが用意されていて、それぞれにシナリオモジュールが発売されている。

次のステップのルールに進んだり、モジュールを追加するごとに、モンスターやマジックのスペルなどが増えてゆく。シナリオは個々に独立して完結している(今のパソコンRPGのようにね)。ユーザーは、モジュールに登場するモンスターなんかを利用して、自分でシナリオを作って遊んだりする。

『AD&D』のほうはというと、まずルールがあって、それから世界設定が発表される。実際には、TSR社が出版している「ドラゴン・マガジン」誌で順次発表され、ある程度まとまったところで本なりパッケージで発売されるらしい。ルールも、最初は誌上で連載されていたものを、ずいぶんあとになってからハードカバーで発売したのだそうだ。

いよいよSSIから海外機種用のゲームが発売され始めた。もう内容が知りたくて居ても立ってもいられないダマシは、ポニーキャニオンさんを訪ね、先行取材という形で少しだけゲームを見せてもらってきた。なによりおどろいたのは、事前に話に聞いていた『D&D』のパソコン版なのではなく、『AD&D』だったことだ。そうとなると、話は違ってくる。『D&D』と『AD&D』では、ゲームの考え方もシステム(ルール)も全然違うからだ！　これは、まずその話から始めなければならないようだ。

ワールドセッティングとシナリオモジュール

現在、『AD&D』の世界設定は、「ワールド・オブ・グレイホーク」、「ドラゴンランス」、「カラトゥア」、「フォーゴットンリールム」の4つがあり、「フォーゴットンリールム」と「カラトゥア」は1つの世界の西と東として結合し、『AD&D』では初めて球形の世界を形づくったのだそうだ。これらのワールドセッティングには、大陸の地図や町の名前などがふくまれ、どこにどんな種族が住み、どんな法則のもとに人々が生活しているのかの概略が述べられている。そして、続いて発売されるモジュールで、その中の一部の地方や町のより詳しい地図や情報が追加されるというシステムになっている。これは、だいたい1年以上かけて発表されていくという、なかなか気の長い話だ。プレイヤーも、その世界の中でゆっくりと時間をかけてキャラクターを育ててゆくので、最初の町を出て、文字どおり世界に出てゆくころには世界設定も十分な量がそろっているというぐあい。

1つの世界設定の中で育てたキャラクターは、当然、ほかの世界設定の中へは持ち込めないから、新しいワールドセッティングが発表されるたびに、また、一からキャラクターを作り直すことになる。そういった厳密なプレイをするのが『AD&D』というわけだ。

さてパソコン版は

SSIから順次発表になっているゲームたちは、それぞれ『AD&D』のワールドセッティングにもとづいてデザインされている。

それぞれのゲームについては、ダマシも画面から判断できるくらいのことしかわからない。ちなみに『Pool of Radiance』はコモドール版、『Heroes of the Lance』はアタリ版の画面である。『Hillsfar』はまだ製品が届いていないのだそうだ。RPG版の画面がにじんでいるのは、ハードのセッティングの関係なので、ごかんべんを。国産機種への移植はIBM PC版の完成を待ってとりかかるということだし、グラフィックもより日本のユーザーの好みに合わせて描き直されるので、あくまでも雰囲気をつかむ程度かな。

なぜSSIがパソコンへの移植に、『AD&D』を選んだのかは、もうはっきりしているね。単発でゲームを作っていくのではなく、シリーズ化を考えているからだ。そのためには、いちいち設定を考えるよりも、『AD&D』のワールドセッティングを利用したほうが、より深いストーリーを作り出すことができる。とくにRPG版の『Pool of Radiance』は、SSIとTSRの共同開発の形をとっていて、同一のシナリオで、パソコン版とシナリオモジュールの両方が手に入る世界で初めての例となる。『AD&D』は、現在、英語版でしか販売されていないが、来年出る第2版ルールのようすをみながら、'91年ころをメドに、㈱新和でも翻訳作業が進んでいるそうだ。

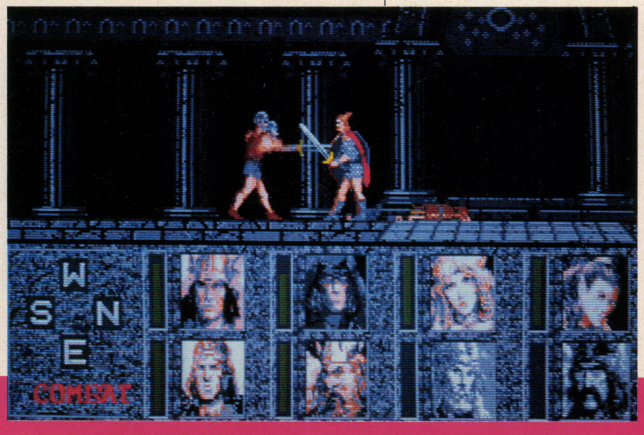
英語に自信のある人は、シナリオモジュールを手に入れれば、パソコン版のヒント（解答？）を知ることだってできるぞ！　ずっと詳しいマップだってついているしね。

「フォーゴットンリールム」のパッケージ。

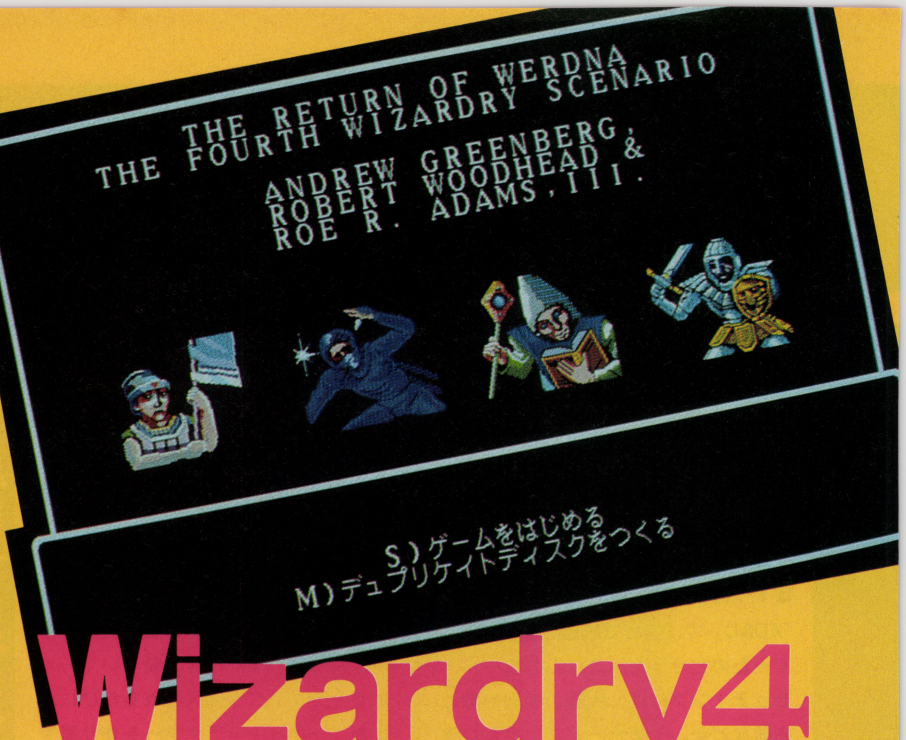
ワールドセッティングには、こういったマップが入っている。右上がムーンシー。

『Heroes of the Lance』

タイトル画面だけど、さすがに迫力が違う！



色使いがうまいし、動きもスムーズだったぜ。



Wizardry4

The Return of Werdna

アスキー

■PC-9800、8800、X1、FM-7/77シリーズ　¥12,800円

『ウィザードリィ』の4番目のシナリオについては、発売前からいろいろなウワサが飛び交ったものだった。プレイヤーの立場が入れ替わり、モンスターをあやつるゲームになりそうだと聞いたときには「さすがにやることが違う」と感心したね。ところが、なかなか発売にならず、そうとうてこずったみたいである。結局、シナリオ1のアフターストーリー、ワードナの復活という話として、やっと我々の前に姿を見せてくれた。そして、いよいよ移植版の登場となった。

こだわりな設定のエキスパートシナリオ！

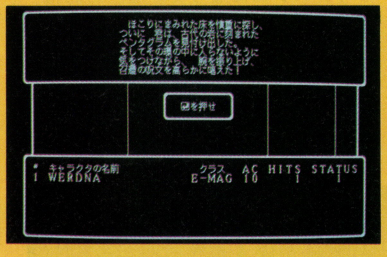
主人公はワードナだ！

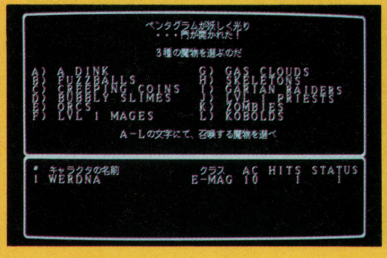
RPGの本場発といっても、『ウィザードリィ』くらい名前が売れてしまうと、そうそう極端なゲームは作れないのかもしれない。ダマシは「迷宮のヌシとして、侵入してくる冒険者たちを撃退するようなゲーム」を想像していただけに、はっきりいって期待はずれだった。もっとも、もしそういうゲームができたとしても、それはRPGとは呼べないだろう。

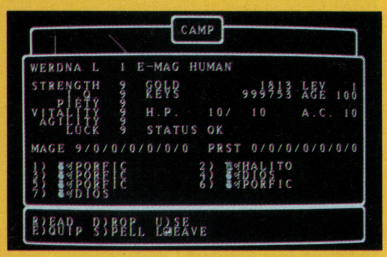
このワードナが復活するというストーリー、確かにカシコイ選択といえる。背景をちょっと説明すると、シナリオ1のあと、つまりワードナが倒され、アミュレットが戻り、冒険者たちも称号をもらい、やれやれこれでこの町も平和になるというときに、困っている人がいた。トレボーの王様ね。

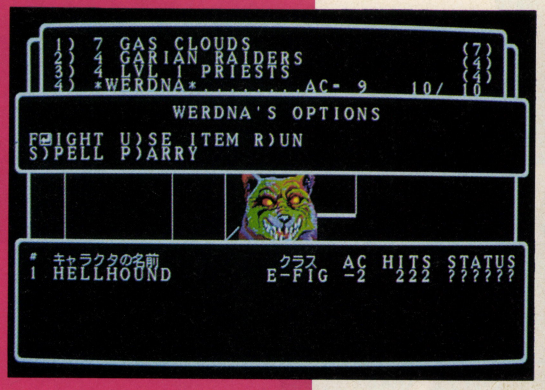
あとあとの災いのもととなるだろうワードナの遺体を、火葬にしようとしたのだけれど、これが煮ても焼いても食えない。そのままにしておけば、やがて悪い了見を持ったヤツに利用されかねない。ワードナ本人が復活しないともかぎらない。かといって、処分できないものはしかたがないので、地面に深い穴を掘って埋めてしまうことにした。ただ埋めるだけでは不安なので、まわりに迷路をめぐらしてトラップもしかけ、交替で監視もつけた。そのまま、何ごともなく日々は過ぎて、トレボーの時代も終わりを告げた。

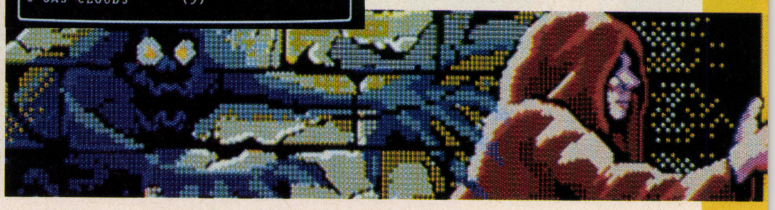
ワードナの遺体が傷つけられなかったということは、何らかの魔法がまだ効いていて、彼（だったもの？）を守っていることを示している。あるいは、アミュレットを長い間手もとに置いていたために、少なからずその影響を受けていたのかもしれない。かくして、











ワードナはその長い眠りから目覚めることとなった。

さて、ゲームの話に戻るが、以上のように目的がはっきりしているのが最近のゲームではめずらしい。なぜそこに迷路があるのかも、きちんと説明されているのもイイ。納得してプレイできるというのは大切なことだ。

むずかしいというよりとにかく厳しい！

背景ストーリーを読んでいてなんとなく感づいた人、君はかしこい。そう、正義の味方と悪の首領という立場が入れ替わったというだけで、ゲームの展開が大きく異なるわけではないのだ。善と悪なんて、実際の生活ではあくまでも自分がどちらの側でものごとを見ているかという相対的なものでしかないのだから、ワードナをしいたげられた悲劇の主人公と考えたってかまわないわけだ。

もちろん、そのあたりがねらいで、マニュアルにもワードナが倒されるまでのストーリーが載っていたりと、ふつうのプレイヤーでも違和感なくプレイできるような配慮がなされている。

さて、ただ勧悪懲善のストーリーというだけではプレイヤーは納得しない。そこで、いろいろな仕掛けが加えられている。たとえば、ワードナは蘇生したばかりなので体力も魔力も弱っている。レベルも1だ。ただし、メイジの呪文はすべて知ってはいる。当然レベルが1なので、スペルポイントもレベル1が9あるだけ。あとは全部0だ。

パーティーも、モンスターを呼び出して加えるのだが、どこででもできるというわけではないし、種類も3つまで、人数（?）はランダムといったぐあいだ。数が減ってきたら、また召喚し直さなければならない。というのも、モンスターに対して呪文が使えないからだ。防御も治癒も、ワードナが行えるのは自分に対してだけ。モンスターたちは、勝手に判断して戦う（プレイヤーが指示することはできない）ので、ヒットポイントが減ってくると逃げたり、メイジやプリーストがいれば、いろいろな呪文を使う。戦闘中にワードナのヒットポイントが下がってくれば、こちらを優先に治してくれるようだ。

問題なのは、呼び出せるモンスターの種類が限られていること。これはワードナ自身のレベルと関係しているらしい。つまり、レベルの低いうちは、レベルの高いモンスターは召喚できない。その限られたモンスターのなかからどれとどれを選ぶかで、生きのびられるかどうかがほとんど決まってしまう。

シナリオ1をプレイしたことのある人は、戦ったモンスターの性質を思い出してほしい。どいつがブレスを吐くのか、呪文を使えるのはだれか、弱くなると逃げてしまうのはどのモンスターだったか？　そういったことを考えないでパーティーを組むと、メチャメチャ戦闘に弱かったり、いつの間にかワードナ1人きりになってしまったりする。組み合わせによって、召喚するときに人数である程度は自動的に調整されるのだけれど、ランダムの要素のほうが強い。召喚に応じた人数を見て、これなら強いとか、これでは魔法を使えるメンバーが少ないとか、毎回判断できないと、まともにプレイすることすら困難だろう。

同じことが、相手キャラとなる人間グループについてもいえる。不思議と迷宮の底、つまりワードナの遺体が安置されていた場所に近いほど、レベルの低いグループが徘徊しているのだが、彼らのなかにマジックユーザーが何人いるか、レベルは、いくつぐらいかを推量しながら戦闘を進める。

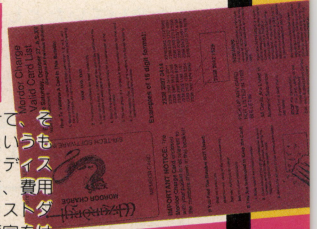
アイテムはどうやって手に入れるのか？　あたりまえだが、迷宮には宝箱はない。でも心配ご無用、戦闘に勝てば倒した相手が持っていたものを奪うことができる。ポーションやスクロールなんかが手に入るわけね。ただし、持てるのはワードナだけで、8個まで。やはり、同行するモンスターに渡すことはできない。これもプレイを厳しくしているポイントの一つだ。

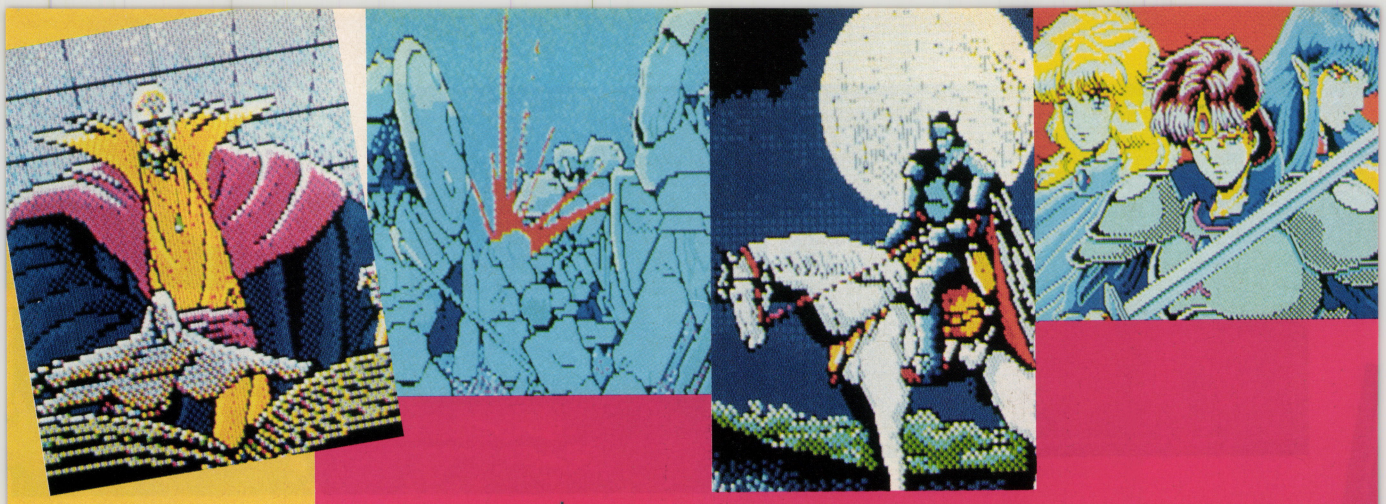
呼び出せるモンスターには、シナリオ2、3のものもまじっているようなので、全シナリオをこなしているプレイヤーのほうが有利だろうけど、試行錯誤を繰り返す根性があれば、だれでもかなり長い期間楽しめるだろう。『ウィザードリィ』に関しては、かなり資料が発表されているので、そういったものを活用すれば、多少はプレイが楽になるかもしれない。

新手の海賊版防止策

海外版のセットには、コピープロテクトとして、面白い仕掛けがしてあった。分厚い暗号表が付属していて、ワードナが階を上がるごとに数字の入力が求められる。この暗号表が凝って（?）いて、濃いえんじ色の紙に暗い青のインクで印刷されていて、コピーを取ろうとしても真っ黒になってしまうのだ。

最近、海外版のソフトは、こういったチャートやゲージなどをつけて、それがなければプレイできないというものが増えている。そのかわり、ディスクはコピーフリーとしておいて、費用のかかるプロテクトをやめてコストダウンし、同時にプレイヤーの便宜をはかるというわけ。ちなみに移植版ではこの部分が削除され、ディスクにはやっぱりプロテクトがかけられるそうな。





DEATH BRINGER

この冬、『DEATH-BRINGER』がRPGの真の方向性を提示する

日本テレネット

■PC-9800シリーズ、X68000　¥9,800円

超リアルな3D 臨場感は最高!!

突然、降ってわいたように出現するモンスター。レベルが上がると、体力、知力の区別なく、どんどん強くなっていき、最後には悪の大魔王より強くなってしまうキャラクター。一般的なRPGでみられるこれらのことは、よく考えてみると、なにかおかしい。ゲームの世界なんだから別にかまわないんだろうけど、少しは、リアルなものもプレイしてみたい。そう思ったことはないだろうか。

たとえば、見通しのいい草原をテケテケ歩いていたとしよう。そこへ、軽やかなBGMとともにモンスターが出現すると、否応なしに戦闘シーンへと突入。「戦う」、「魔法を使う」、「逃げる」などのコマンドの入力を求められる。これが、今までの一般的なRPGのパターンだった。

このパターンは、いつどこで、どんなモンスターが出てくるかわからないため、プレイヤーに緊張感を与えてくれていた。だけど、遠くにいるモンスターが、こちらから見えてもいいじゃないか。いや、見てみたい。

そんな声にこたえたのが、日本テレネットの最新作『DEATH-BRINGER』なのだ。

ここがスタート地点のソロンの村。

広大な世界にリアルな設定 こいつがモノホンのRPGだ!

『DEATH-BRINGER』では、『マイト・アンド・マジック』と同じように、ダンジョンだけではなく、町並みや外の世界までもがすべて3Dで表現されている。しかも、そこに存在しているモンスターたちまで3Dで出現するのだ。つまり、遠くにいるものは小さく見えて、1歩近づくたびに大きくなってくる。だから、モンスターの姿を発見するのが早いほど（遠いほど）逃げやすいわけ。ただし、それが情報を持っているヤツの場合もあるから、逃げてばかりではまずいのだ。このへんは、なかなかうまくできているね。

出会った相手が敵の場合、当然、戦闘シーンへと突入する。戦闘は2D画面（上から見た図）で行われるんだけど、これがもう、シミュレーションゲーム感覚なのだ。

敵に対して、爆発を呼ぶ呪文を使っ

デス・ブリンガー

ヘルドンの鍛冶屋。彼とも会話ができる。

長老の孫娘ミレナ。顔をUPで見てみたいね。

海は広いな大きいな……。

た場合、その敵の近くに味方がいるとそいつが爆風に巻き込まれたり、矢を射たとき、敵との軸線上にいた味方に当たってしまったりと、リアルなことこのうえない。その状況に応じた適切な戦略を考えながら戦わないと、勝てる戦闘も勝てなくなってしまうのだ。

ここで忘れてはいけないのが、スキルシステムだ。このゲームでは、レベルアップしても、すべての技能（スキル）が強くなるわけではない。剣で戦えば剣の技能が上がり、魔法を使うとその魔法が上手になる。つまり、キャラクターはプレイヤーの操作によって、戦士や魔法使いといった職業別のそれより、もっと明確な個性を持った冒険者になるのだ。そのぶん、プレイヤーの性格が反映されたキャラクターになるだろうから、感情移入もしやすいだろう。加えて、アニメ界の巨匠、越智一裕氏がデザインしたキャラクターたちも魅力十分。プレイヤーがゲームの世界へ入りやすいようになっている。

仲間とともに冒険の旅へ出かけよう

主人公は、ソロンの村でモンスター退治をして、その日の糧を得ている流浪の剣士。鈍ってきた腕を鍛え直すため、ちょっとした冒険に出発した彼は、久しぶりに緊張に満ちた時を過ごした。

数日がたち、村に戻った彼が見たものは、廃墟と化した村と謎の一団の姿であった……。

キャラクターのステータスはかなり細かい。

おっ？　だれかいるぞ。

彼らはいったい何者なのか？　壮大な冒険はすでに始まっていたのだ。

しかし、いくらなんでも１人では心細い。とりあえず、旅の仲間となってくれる人は歓迎しよう。いっしょに旅をしてくれるキャラクターは数人いる。

はるか東の地よりやって来た謎の男スメロギや、美しく物静かな僧侶シティア、わがままだが強力な魔力を持つゼノスバルフたちだ。彼らの協力なくして、冒険の完了は考えられない。それぞれの能力をフルに発揮できるように考えてパーティーを組もう。

さて、冒険の旅で頼りになるのは、なにも彼らだけではない。町の住人たちもさまざまな情報を提供してくれるはず。とくに、ふつうのゲームでは売買のみだった武器屋などでも会話ができるのだ。これは、現実の世界ではあたりまえのことだけど、ゲームの中ではかなり斬新なシステムだ。新しい町なんかに行ったときは、忘れずにチェックしておくといいだろう。

それから、ゲームではないけれど。『DEATH-BRINGER』を買うとＣＤシングルがついてくる。今年の夏のＣＤプレゼントといい、やっぱり、日本テレネットもゲームのBGMに力を入れているみたいだ。でも、ＣＤがおまけでついてくるなんて、ユーザーとしてはうれしいね。

ゲームに疲れたらCDを聴きながら、今までの冒険を振り返ってみよう。解けなかった謎のヒントを思い出すかもしれないよ。

敵だ！　勇敢な戦闘だ。

ゼフトの森。どうも何かありそうな森なのだ。

頭を使わなければ、戦いには勝てないぞ。

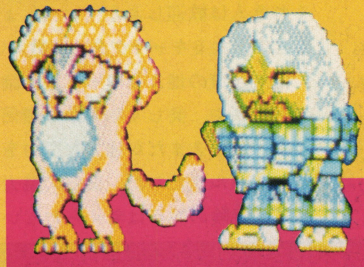
本編をかるーく超える労力が注ぎ込まれた、とんでもないパロディー版!?

妖怪変紀行

ラスト・ハルマゲドン番外編

ブレイングレイ

■PC-8801SR、9800、MSX2 ¥6,800円　89年3月上旬発売予定



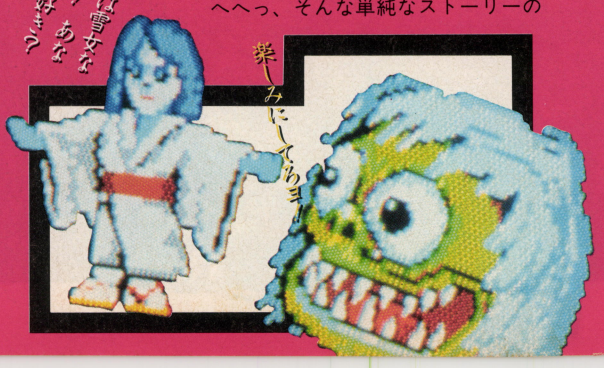
おそるべきはブレイングレイ！　なんかとんでもないソフトを作り出そうとしている。いちおう業界の端っこに引っ掛かってゲームにだけは詳しいダマシをさえも震撼させるような、常識外の（もはや非常識という語ではインパクトに欠ける）番外編だ。何がすごいったって、番外編でパロディー版であるにもかかわらず、『ラスト・ハルマゲドン』と『抜忍伝説Ⅱ』をつなぐ、重要なストーリー上で展開されていることだろう。しかも、イベントの会話では裏ネタ、裏話、暴露、宣伝、広告、ギャグ、シナリオライターの横暴、勝手な展開と盛りだくさん。それでいて、ちゃんとストーリーがあって、ふつう（?）にプレイすることができるというんだから、作る側の苦労がしのばれる……と思ったら大間違い。スタッフ全員楽しんじゃってるみたいなんだ。

こんなの許されていいの?

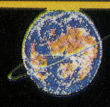
まず、販売店用のデモ・ディスクを見せてもらったのだが、まあ、ブッ飛びましたね。BGMはあっかるいわ、いきなり「スチャラカ」の文字はかぶさるわ、キャラはむちゃカワイイわ、とにかく『ラス・マゲ』とは正反対って感じ。この店頭デモだけでも必見ね。

まっ、あまり意味がないけど、ストーリーを紹介しよう。とある惑星で、人間族に追い出された妖怪たちが、べつのテキトーな惑星に移住しようとしたわけね。そしたら、そこにはすでに西洋モンスターたちが住んでいたのだ。んで、やっぱり戦争（ケンカ?）になっちゃったのだね。そんでもって、日本妖怪VS西洋モンスターの、存亡をかけた戦い（アナザー・ラスト・ハルマゲドン）が始まったのだった。

へへっ、そんな単純なストーリーの



はるか昔、人類と魔族が共存していた伝説の時代があった。魔族は、人類に脅れその姿を、地中奥深くへと隠した。
しかし、このゲームにそんなことは一切関係ない。あしからず・・・



地球滅亡・・・
その時、日本妖怪軍団は新天地を求めて宇宙へと旅立った。

妖怪変紀行

ラスト・ハルマゲドン番外編

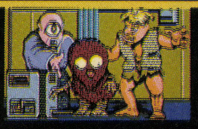
一行は、ついに自分達の住むべき星を見つけた。しかし・・・

その星は、すでに西洋妖怪達に支配されていたのだった！！

今、妖怪達の覇権をかけたもう一つのラスト・ハルマゲドンが始まったのである、などと大げさに考えてはいけない。幸せで気楽な連中の登場する変紀行なのだから。

注意：以下に該当する方は、このゲームのご遊戯はご遠慮下さい

冗談のわからない方、及び心にゆとりのない方。



普通のゲームを遊ぶつもりで、このゲームを購入しようとしている方。

このゲームの原作者（飯島健男）が大っっっ嫌いな方。

遊び心を理解できないマニアの方。

わけないだろうって？　うーん、しかたないなあ、しゃべっちまおうか（飯島さんゴメンナサイ。口の軽いダマシを許してください）。例によって、ゲームは２部構成になっているんだ。第１部で目的を達成すると、第２部では、またまたドンデン返しがあって、今度は×××を△△△って、□□□から※※※するというわけだ。これは『抜忍II』のプロローグともなっている重要なストーリーなんだが、まあ、ムズカシク考える必要はゼンゼンない。

ゲームのシステムは、ほとんど『ラス・マゲ』と同じ。でも、戦闘はずっとラクになってるっていうし、レベルも上がりやすいんだって。もちろん、『ラス・マゲ』を持っていなくたって遊べる、まったく独立したゲームだ。

おそるべき才能と感性

ダマシがいちばん感心したのは、マジックやアイテム、特殊攻撃、防御のネーミングだ。テキトーに拾ってみると、丑三つ装束、魔の刻封印、豆腐石、ごぎゃ啼き、七色唐辛、餓鬼魂、親指姫の首、桃太郎の足、芳一の耳、八長朝、夜長鳥、神変鬼毒酒、百々目剣、帷子辻のなた、鎖骨剣などなど。なんとなくわかるのもあれば、ゼンゼン見当もつかないものもあるけど、とにかくすごい名前が並んでいるでしょ。

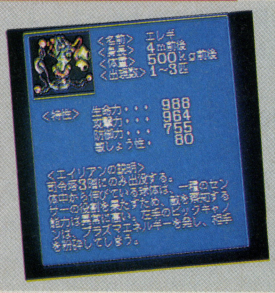
まだまだ、敵モンスターの名前だとかいろいろあるんだけど、とても紹介しきれない。飯島さんに見せてもらいながら、２人で爆笑してしまった。でも、このネーミングを見てるだけで、このゲームをプレイしたくなってくるもんね。すべて恩田さんの作ということだけど、あらためて彼女の感性のすごさを納得させられたしだい。

グラフィックは、今回カワイサを追求したということなんだけど、製作中のイベント・グラフィックなんか、わりとブキミなのも見かけたし、キャラだってカワイイからといって、けっして手を抜いているわけじゃないのね。むしろ、リアルじゃなきゃいけないという制約がとっぱらわれたおかげで、ますます自由な発想に磨きがかかったみたいだ。

イベントのメッセージ量もぐんと増えて、すでに『ラス・マゲ』の３倍を超えそうだという。いくつか読ませていただいたところ、もうハチャもいいところ。ことあるごとに、影の存在であるはずのシナリオライター（もちろん飯島さん）がチャチャを入れてくる。しまいには、キャラと飯島さんが論争始めちゃったり、本当にこんなの会話として入っていていいんだろうか、なんてのがめずらしくない。プレイヤーにしてみれば、ソフトハウスの舞台裏がチラチラと見えて、ふつうのゲームをやっているより面白いかもしれない。

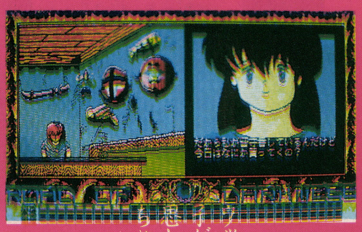
みんな興味があると思うディスクの枚数だけど、88版で５枚を予定している。オープニングとエンディングで１枚、ゲーム本体が４枚という構成。98版だと、３枚になるか、２枚に収められるかギリギリらしい。モンスターが120匹、BGMが30曲ぐらい、それにあの膨大なメッセージでしょ。大丈夫なのかなぁと、まじに心配になってくる。ユーザー・サービスから市販ソフトになって、ここでまた少し発売日が延びたけど、そのたびに内容がどんどんグレードアップしている。もうとっくの昔に本編を超えてしまったという番外編。早く見たいね。

こんなのいたっけ？ エイリアン図鑑

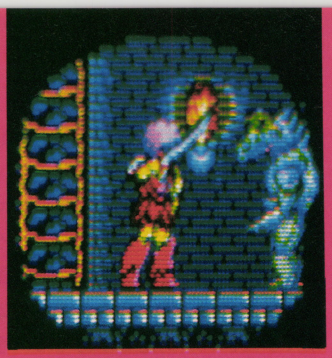


番外編が市販ソフトになっちゃったおかげで、あらためて製作されたのがこれ。本編付属のモンスター図鑑と同じで、今度は敵キャラがすべて見られるというわけだ。なにしろ、全部で150体！　しかも全部解説つきだ。

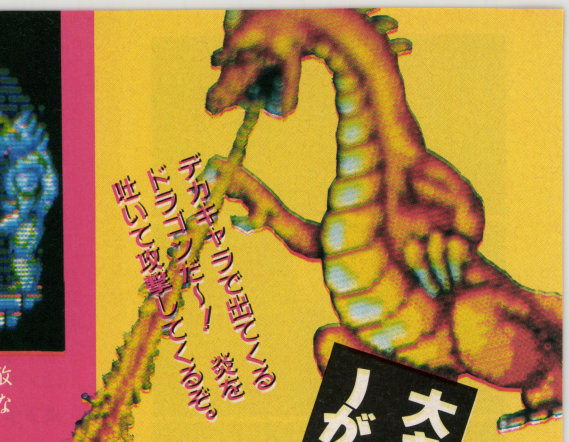
通販のみでブレイングレイのユーザー会員は1000円で、そうでない人は2000円だよ。『ラス・マゲ』にはついていなかった、セーブディスクのコピー機能もついているから、『抜忍』を持っていない人にはとってもウレシイ配慮だ。



ウッ！　店番の女の子が、かわいくて思わずムダ使いしちゃいそう。



暗闇の中から突然現れる敵キャラにおどろいてはいけない。冒険は始まったばかりだもの。



デカキャラで出てくるドラゴンだ～！　炎を吐いて攻撃してくるぞ。

トリトーンII ROAD OF DARKNESS

大きなキャラクターが大活躍のファンタジーRPG

迫力のあるデカキャラが大暴れしちゃうぅえに、ハデな魔法が売りのRPG『トリトーンII ROAD OF DARKNESS』の登場だ。シナリオも期待できそうだゾ。

XAIN SOFT

■PC-8801SRシリーズ　¥7,800円

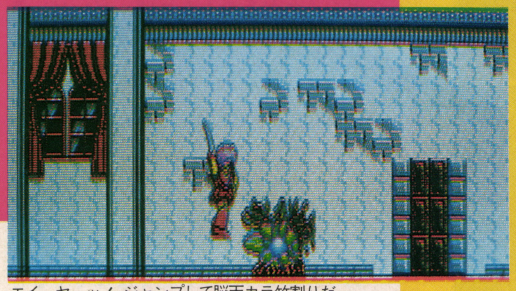
敵対する兄と弟 運命の戦いが、いま……

あの『トリトーン』が、新しくなって帰ってきたのである。

今回は、シナリオも重視されて、内容もいちだんとパワーアップしたぜ。ふんで、メインストーリーは、突然変貌してしまった兄の皇帝シヴァと、もろもろの事情で別々に育てられた弟アディンとの運命の戦いが主題となっているんだ。

気になるシステムのほうだけど、まず主人公のキャラクターの大きさが、今までの2.5倍とデッカクなって、迫力のあるアニメーションをしてくれるんだよね。

とくにデカキャラは、最大のものになると画面の半分を占めるというんだから、オドレーちゃうったらありゃしない。そのうえ、そいつらがちゃんとアニメーションして、動く動く。こんなヤツらを本当に倒せるのか、なんて思っちゃうもんね。



エイ、ヤーッ！　ジャンプして脳天カラ竹割りだー。

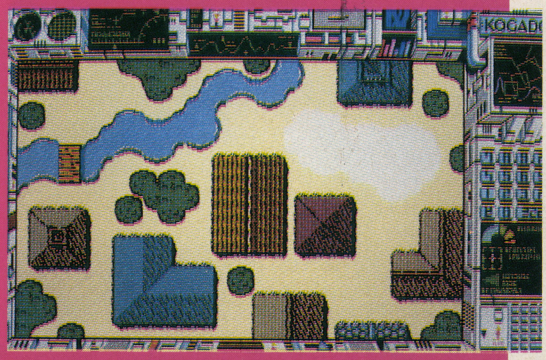
それから、経験値ってものを、とっぱらっちゃったらしい。RPGといえば、経験値とレベルがつきものなんだけど、『トリトーンII』では、ある目的を達成しないと自分の能力が上がらないようになってるわけ。てことは、RPGというよりも、アクション・アドベンチャー的な要素が強いってことなんだろうね。

あと、魔法はすべてアイテムに含まれていて、アイテムの使用により魔法の効果を発揮することができるという。『ソーサリアン』的なシステムが採用されているんだ。

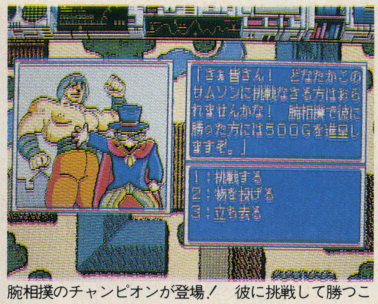
そして、その効果は視覚的に面白く作られているんだぜ。たとえば、「氷の魔法」を使ったりすると、敵は足もとからピキピキと氷に包まれていって、最後に全身がガシャンと壊れてしまったりするわけ。

今回のレポートでは、そこらへんの写真を公開できなくて残念なんだけど、デカキャラの迫力や、ゲームの感じはつかんでもらえるんじゃないだろうか。

てわけで、もうすぐやって来る『トリトーンII』、期待してねね。



これが基本のマップ画面。広大なマップは、いずれも鳥瞰図のような立体的構成。よくかき込まれている。



腕相撲のチャンピオンが登場！　彼に挑戦して勝つことができれば、いいことがあるはずだが……。

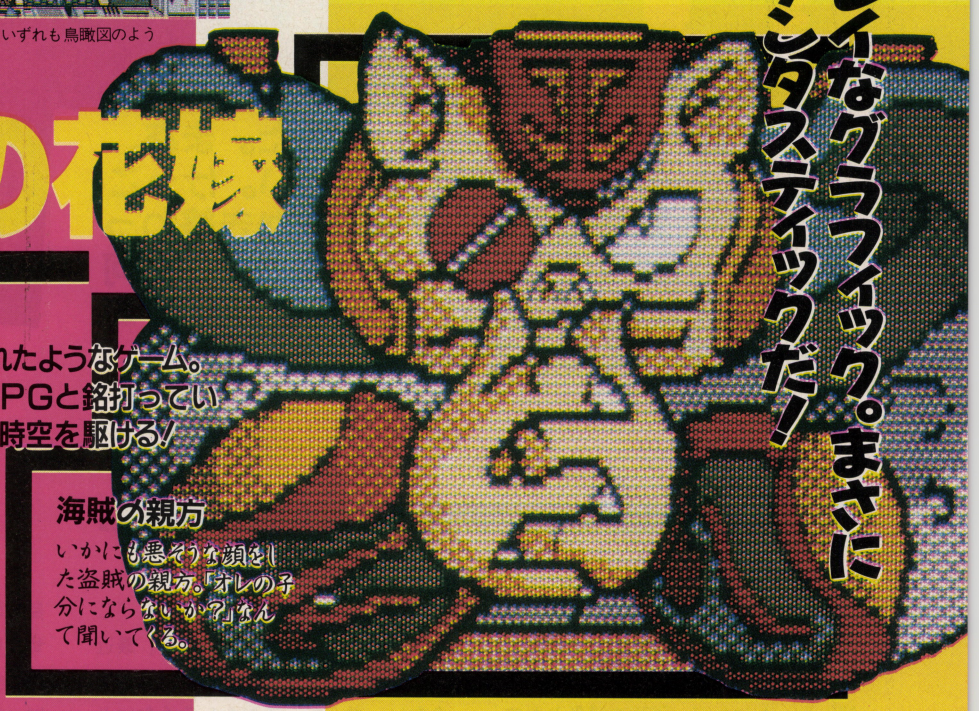
キレイなグラフィック。まさにファンタスティックだ！

時空の花嫁

工画堂スタジオ

■PC-8801SRシリーズ　7,800円
1月初旬発売予定

この特集のために作られたようなゲーム。ズバリ、ファンタジーRPGと銘打っている。愛する花嫁は、いま時空を駆ける！



海賊の親方

いかにも悪そうな顔をした盗賊の親方。「オレの子分にならないか？」なんて聞いてくる。

時を超えて、呪われた魔法の世界へ旅立つ！

先月号の超新作ページを見てくれた人なら、もう知っていると思うが、『時空の花嫁』のグラフィックが、ようやく紹介できることになった。順調に製作が進行しているようで、期待がどんどんふくらんでくる。見てもらえばわかるように、グラフィックはコミカルタッチ。しかし中身のほうは、なかなか緻密で奥が深いつくりになっているようだ。まずは、ストーリーを簡単に。

……22世紀。人類はタイムマシンを発明し、過去や未来へ自由に行き来できるようになっていた。それにともなって時間犯罪（たとえば、過去を改変して、未来をメチャメチャにしてしまう）を防止するタイム・パトロールが結成された。物語はタイム・パトロールの一員タロを中心に展開していく。

もう1人の主人公はモーリス。12世紀の昔から、不死の運命を背負って生き続ける精霊王の息子だ。モーリスは、今も婚約者セイレーヌの姿を追い求め、さまよい続けている。セイレーヌとタロの恋人である久美子があまりにも似ていたため、モーリスは久美子をさらって過去へと向かう。そして、16世紀のロデラーンに不時着。タロも久美子とモーリスのあとを追って、16世紀へとタイムマシンを駆る……。

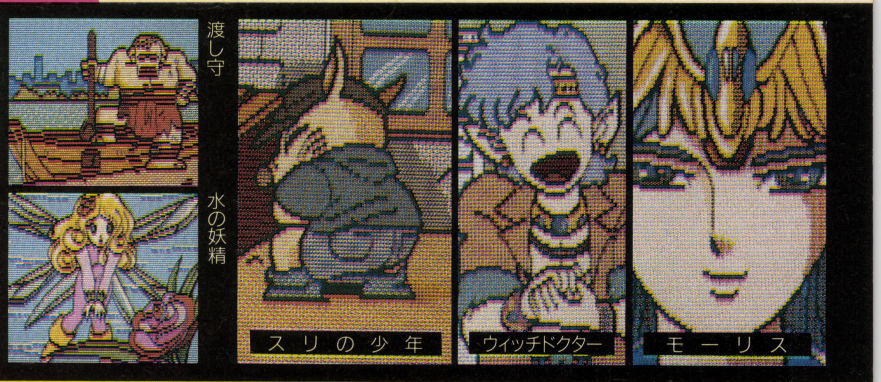
ストーリーはこんな感じで、スリリングなSF。時間テーマをどんなふうに料理してくれるか、まさに興味津々といったところだ。100にも及ぶイベントシーンも特徴の一つだが、経験値などのパラメーターにも、ひと工夫してあるらしい。早くゲームをしてみたい！

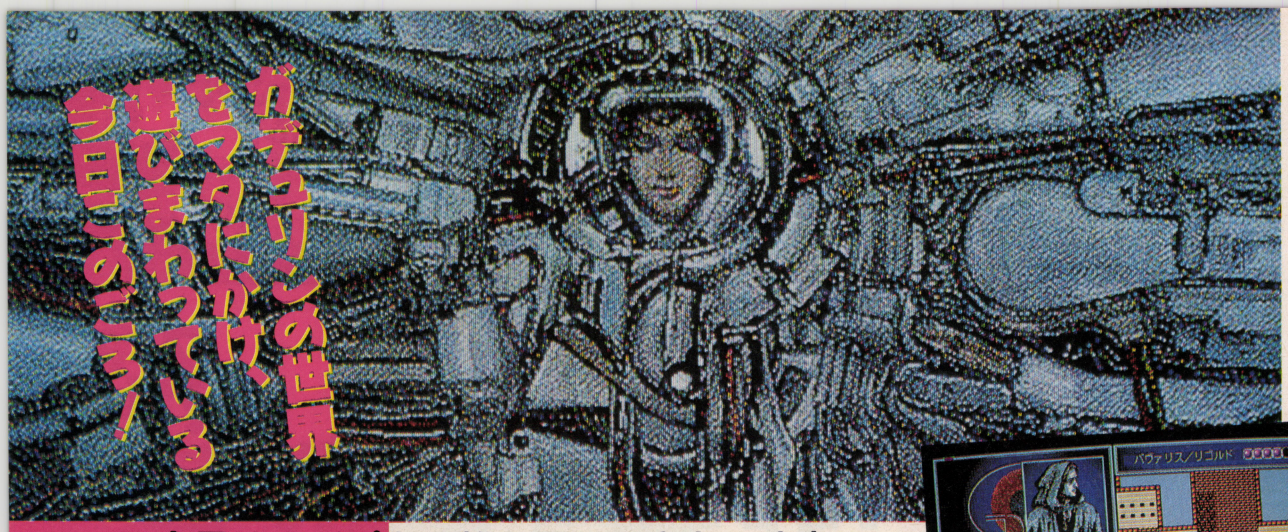
小生もいつになくコーフンしている。キャラクターネーム募集もやってるから、詳細は前号を見よ！

キャラクターをチラッと紹介!!

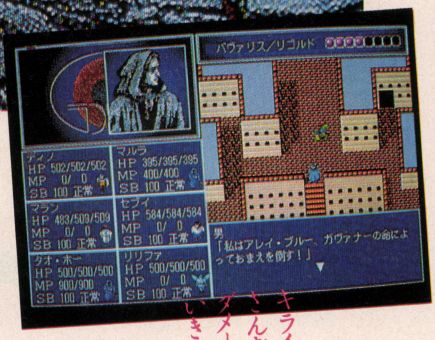
どうかな？　シリアスなストーリーのわりには、マンガチック（古いな～）でかわいらしいキャラクターたちだ。モーリス以外は、ゲームを彩るワキ役がほとんどのようだが、実際はどうだろうか？

ちなみに、この写真のモーリスは吸血鬼の姿をしている。彼はさまざまに姿を変えて、何度もキミの前に立ち現れてくるだろう。ガンコそうな渡し守、軽薄なウィッチドクターも楽しい！





ガデュリンの世界をマタにかけ、遊びまわっている今日このごろ！



キライだーっ、こいつ！さんざんしゃべったあげくイメージだけ与えて逃げていきやがって。プンプン！

今月はマップを2枚お届けできた。まあ、このくらいのペースで許してほしい。けっこうかくの大変なんだぜ。マップをかき終わってから、3回目のプレイに入った。どこで何をすればいいのか、もうわかっているので、町を中心に遊びくるっている。

ディガンの魔石

アーテック

■PC-9800シリーズ　¥10,000円

2回目からが楽しい不思議なゲームだ！

先月のこだわりレポートから変な展開となったけれど、画面の撮影とかマッピングとかで、何回かプレイしているうちに、このゲームの特徴が少しずつわかってきた。もしかすると、ダマシはラッキーだったのかもしれない。だって、ふつうに同時進行していたら、このゲームの特徴をすべて紹介することはできなかっただろうからね。一度コンプリートしてしまって、それで、なんというか、気負いみたいなものはふっ飛んでしまっているので、余裕を持ってプレイできるし、じつはこのゲームは2回目以降も十分に楽しめるということがわかっただけでも収穫だろう。

そういう面で、「こだわりレポート」というタイトルに似合った内容の記事になっているような気もする。まあ、前置きはこのくらいで、さっさと本筋に入ろうか。

前に、ストーリーが短くて中途半端だとか、戦闘が不要だとか書いたけれど、基本的にはいまだに意見は変わっていない。ただ、それは1回プレイして終わるゲームだとしての話だ。最近のRPGって、まず2回目のプレイはできない。やったっておもしろくないというものが多い。背景設定が単純だったり、アドベンチャーゲームみたいに1本のストーリーを追いかけるものでは、謎を解き明かしながらの最初のプレイがいちばんおもしろいのは当然だ。その同じ基準で『ディガン～』を見ると、ストーリーは短いし、マップのバリエーションもほとんどなく、それこそアッという間に終わってしまって、なんとなく損した気分になるかもしれない。あるいは、終わってしまうのがもったいなくて、いつまでもエンディングを見ずに、どこまでもプレイし続ける、なんてことになりかねない。

そこで、いまプレイしている人や、もう終わってしまった人にダマシからの提案。「2回目は、1回目と違った楽しみ方ができる。だから、さっさと終えて、また最初からやり直そう」

ずいぶんとおおざっぱな言い方だと思うだろうけど、実際、ダマシは2回目のほうが楽しんでいる。マップを載せているのだって、1回目をプレイしている人のため、だなんて思っていない。なぜなら、ただゲームを終えるだけだったらマップなんて必要ないからだ。実際、マップの作りを見てみると、プレイヤーが迷子になるようなところはない。むしろ、建物に細かな特徴を持たせていたり、竜の結界にあるように袋小路を浅くして、極力、迷子が出ないようにしてある。エドナの塔だって、外に出られなくなるようなことはないし、イザとなったら脱出の呪文もある。

ダマシとしては、店の種類を書き込むためにマップを使ってほしいのだ。1つの町にも、同じ種類の店が複数あるし、町が違うと同じ建物内にある店の組み合わせも違ってくる。それに、最初のプレイでは、特定の宿や職安しか行かないことが多いから、せっかく町が広いのにもったいない。ダマシもそうだったんだけど、イベントを探すほかは、宿と職安の往復だけで、別の店の場所なんて全然関係ないようなプレイをしていたもんね。

ヒットポイントなんて低いままでかまわない

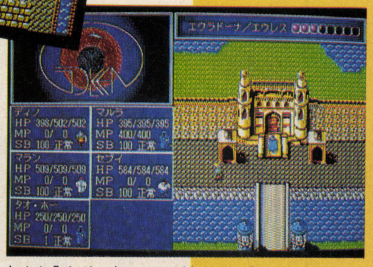
『ディガン〜』がほかのRPGと違っているところは、レベル上げをしなくても、エンディング近くまでなんの問題もないこと。これは、レベル上げの好きなプレイヤーには腹立たしいだろうけれど、２回目のプレイにはとても都合がいいのだ。なにしろキッパリと最初からプレイできる。これがレベル上げのきびしいゲームだと、途中でセーブしてあるところから始めてしまうから、最初のほうはすっ飛ばしになる。

もちろん、レベル（正確にはＨＰ）が上がるとオロの町には戻れないというようなことはないのだけれど、ストーリー・コントロール・イベントが何も起こらないような状態でプレイしていてもつまらない（そう、ＨＰが上がらないとできないことって、アルバイトの種類ぐらいかな）。

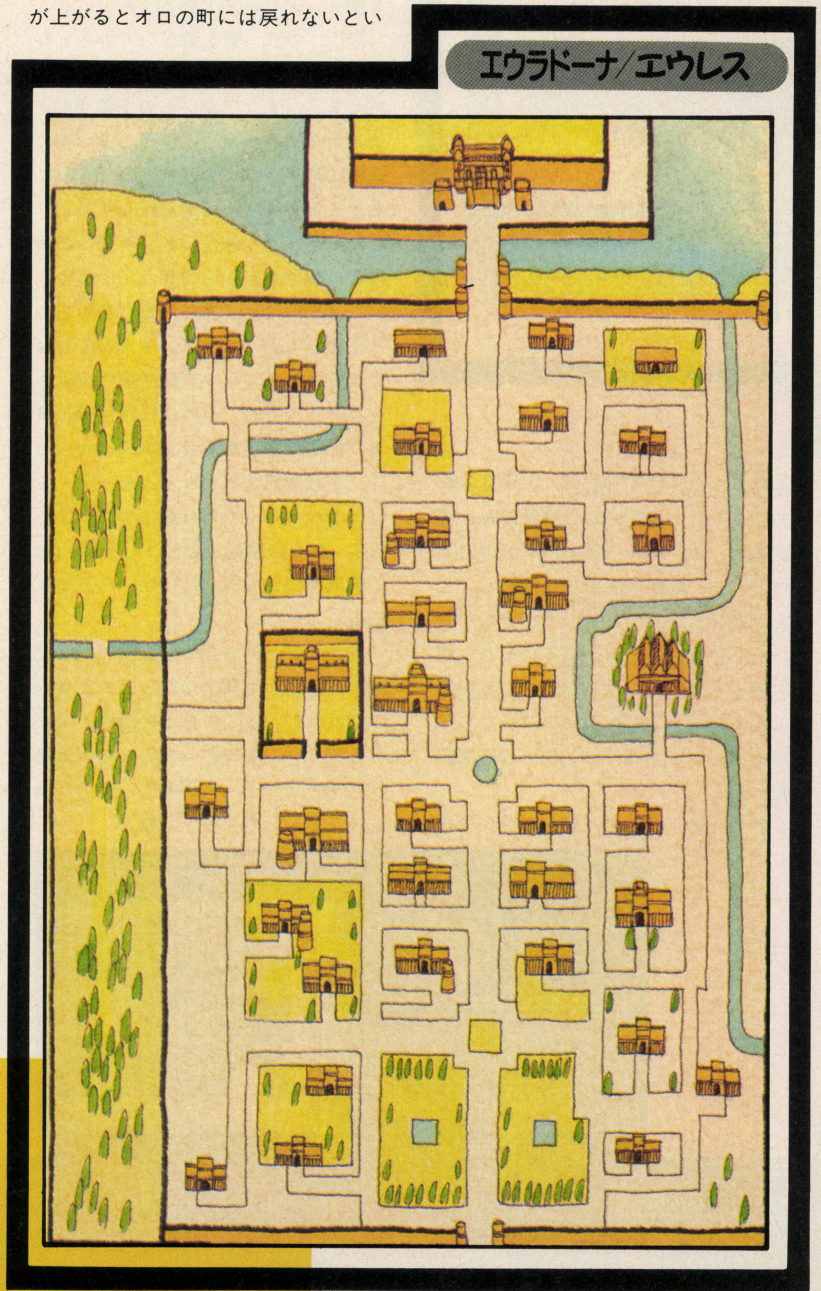
で、何をして遊ぶかというと、町の探検とそこの住民との会話だろうね。これが、けっこう細かく設定されているからおもしろいんだ（町行く人に戦闘を仕掛けてみるのも、じつはおもしろいんだ。これも２回目以降じゃないと楽しめないプレイだな）。オロの町でも、例の旅人の反応がいくつかあるし、ダマシはまだ見ていないのだけれど、迷子の子供もいるらしい。エドナでは、夜がおもしろい。魔法使いがわらわら出てくるから、かたっぱしから会話すると、同じ姿をしているのに、いろいろと性格の違うのがいて、なかなか楽しい。陽気に話しかけてくるのもいれば、妙にオドオドしているのもいる。ときどき薬なんかもらっちゃったりする。なかには、話もせずに薬だけ押しつけて消えてしまうのさえいる。

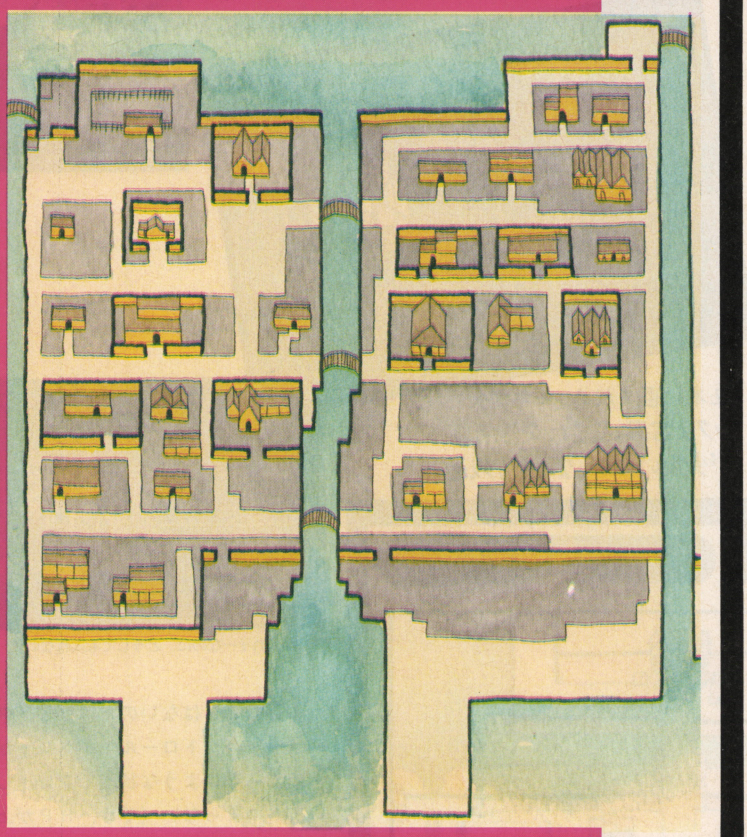
エウレスは、あまりおもしろいことは起こっていないなあ。太陽の神殿は、イベントがすんでしまうと、何も話をしてくれないし。突き当たりの城門みたいなところは、何をやっても通れない。湖畔で瞑想にふけっているジイサ

立木に囲まれた、エキゾチックな宮殿。ここに来る用事が少ないのが、なんとも残念。



なんか入れそーなのに、どうしても入れない！





交易都市／メルドーン

ンは、いったいどんなことを考えているのかな？　ついつい興味がわいてきてしまう。リゴルドならやっぱり闘技場かな。でも、ときどきケガ人が殺してくれと頼んでくるのは、あまりいい気分ではない。メルドーンは、はっきり言って、いちばん楽しい。人種もバラバラだし、店の品物もそろってるし、「えっち」するところもあるし、ダマシは暮らすならここがいいな。

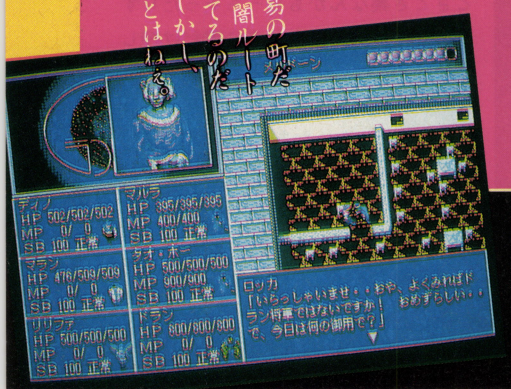
このあたりをうろついているかぎり、戦闘する必要は全然ない。２回目以降のプレイのときは、竜の結界でも一度も戦闘しなかった。唯一、エドナの２つの塔で、数回戦闘をしたけれど、それは戦わないと取れないアイテムがあったからだ。人数を連れていると、例の旅人もイイガカリをつけることがなくなるし、とっても平和にプレイし続けることができるんだ。怖いのは病気だけね。

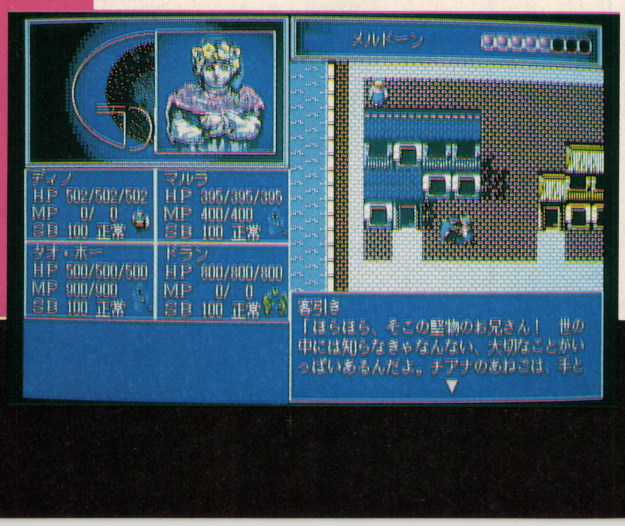
おおっと。そうだ。病気について宿題にしていたんだっけね。ちゃんと聞いておきました。その話をしないといけないんだった。まず空腹病。プログラムでは、食事をとったときに空腹度というものをチェックしているんだそうだ。空腹度が強いと、空腹病にかかる可能性があるらしい。この空腹度というのはプレイヤーには隠されているので、直接データを見て判断することはできない。対処としては、食料を切らすことなく、また１日１回は決まった時刻に食事をするといいだろう。要するに、不摂生はイケナイのね。徹夜もよくないぞ。治すにはクラレルの葉を使う。エウレスで売ってたっけな。

次に、カゼ。服を着ないで歩きまわったりするとかかる。メルドーンにはカゼをうつすヤツがいるので要注意。それから、黒ドラゴンのところへ行く途中に寒そうなところがあるでしょ。あそこで徹夜で強行軍したりすると、すぐカゼをひくみたいだ。サランの葉はオロやメルドーンで売っているよ。マニュアルには自然に治ることもあるって書いてあったけど、そんなことはなかったなあ。リッズ病や腐り病はもうわかってるね。それから新情報、ズール症候群は粗悪品のクコの水があって、それを飲むとかかるんだって。これにかかると、やたら魔法をかけまくって、ＭＰの消耗が激しいんだそうだ。

病気については、だいたいこんなところ。

あと、アーテックの人に聞いた話では、賭博場。中身はたいしたことないのだけれど、どこにあるのか探すのがおもしろい。夜にあっちこっちの建物（の２階♂）に入ってみると、見つかるよ。んじゃ、ガンバッテね。





山口祐平の裏ワザ指南

ディガンの危ない遊び方

え〜初めてお目にかかります、『ガデュリン〜ディガンの魔石』の創造主、アーテックの山口です。何か面白い遊び方を書いてよ〜と編集部の方から頼まれたのだけど、すでに「こだわりレポート」のほうで、健全な遊び方はあらかた出つくしている！

そこで視点をかえて、ディガンはこういう遊び方もできるんだよ〜んというようなことを書くことにします。

まず最初は「早解き競争」。社内でNo.1の実力をもつ私の記録は、な、なんと1時間45分。とにかくストーリーを完全に頭に入れたうえ、必要最低限度のイベントだけをクリアしてゆくのが秘訣。そしてバトルモードは、ひたすら「逃げまくる！」。もう、これっきゃないのです。もちろん大イベントはキーを押しっぱなしにして、何も読まない。だから、十分、正攻法で遊んだ人しか、この遊び方はできません。くれぐれも、初心者はマネをしないように！

次なる遊び方は、恐怖の「ドーピング攻法」。これは名前のとおり、ひたすらパーティーを薬づけにしてしまおうという、なにやら恐ろしい技なのです。まずこれを行うのに、ひたすらバイトをするなどの非生産的行動をしてはなりません。ポイントはオロ。オロでひたすら信頼を上げると（ナイショで教えてあげよう、70人以上と話をするのだ）、おばさんがいろんな薬をくれることがある。これが、けっこうウマイ。それと、オロの夜によく出現するインケン旅人。こいつとは、喧嘩をふっかけられたら、どんどんバトルしてしまおう。なんと600〜800Gのお金が手に入ってしまう。それに対する罰則はない！

そうやって、パラメーターを恒常的に上げる薬を手に入れるのです。エドナとかメルドーンの道具屋で、成長薬を買いまくれば、バトルモードでしこしことHPを上げなくても、すぐにHP999になってしまう。私はこの手で、すべてのパラメーターを999にしてしまった！　もうこうなると怖いものはない（しかしそれでも、決闘場のキングザナックには1／2で負けることがある）。そうしておいて、悠々と竜の結界で大虐殺を繰り広げたのは言うまでもない。

そしてトドメは「丸負けパーティー」。ゴーリアを倒すまでゲームを進めて、いきなりオロに戻る。そして子供に当たりまくるのだ。そうすると、迷子の子供が必ず出てくる。なんとかして、最低2人ぐらいは確保したいな。次にエウレスに行って、ふらふら歩いている踊り子のお姉さんを旅に誘ってしまおう。そして全員そろったところで、バシバシ鍛え上げるのだっ！

恐ろしいことに、このメンバーでもタオ・ホーさえいれば、エンディングを見られるんですよ！（本当はタオ・ホーすらいなくても見られるらしい……）子供のHPが999になったころ、オロに戻って母親に会う。すると非情にも迷子を取り返されて、本当に丸負けになってしまう……そんな鬼のような悲しいイベントも起こります。これも自虐的なあなたにピッタリの遊び方……かな？

その後のガデュリン

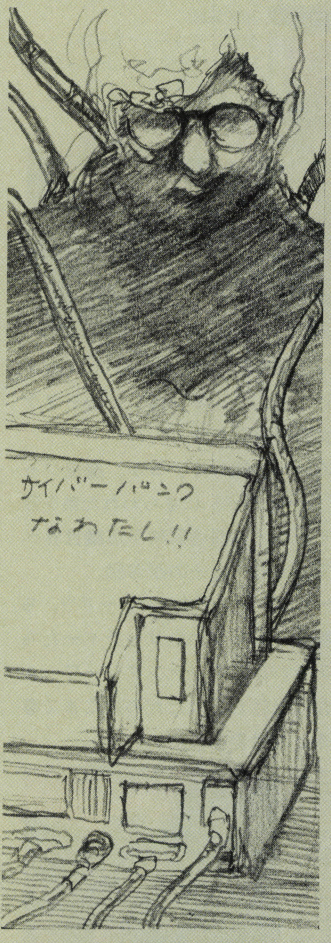
『ディガンの魔石』は簡単だった、謎が残りすぎた、などというお手紙をけっこうもらいました。わかりました！　そのとおりです！　だから……『ガデュリンII』はもう進行しているんですよ。わたしは『ディガンの魔石』はひと言もRPGとは言っていません。しかし今度は言いきってしまう。しかも大声で。

「今度は、RPGだあっっ！」
「しかもSFだっっ！」
「おまけに完結編だっっっ！」

だけど、ただのRPGじゃない。ディガンの持っているシステムをますます洗練して、なおかつキャラがあからさまに成長し（むろん、ドドーンと下がることもあるかも？）、そして、バトルしまくってもらおう。そして、ヘドが出るほどイベントとクエストの嵐を堪能してもらおう。諸君の意見は、しっかりゲームに反映させてやろうじゃないか。

とまあ、過激に宣言してしまいました。

そういうわけで、『ガデュリンII』を楽しみに待っててください。では！



ファンタジー映画にくびったけ

ぐおおーっ、ファンタジービデオじゃぞー！　なに、ファンタジーに気合い入れんな？　こりゃーオレの性分じゃい。それにな、今回紹介するやつはどれもごっつう気合い入ったやつばかりやさかい、目ェんたまかっぽじってよーく読んでくれや。どれもほんまにおもろいでー。

ラビリンス魔王の迷宮

製作・総指揮ジョージ・ルーカス、主演D・ボウイ、これっきゃない！

1986年米
製作／ジョージ・ルーカス
出演／D・ボウイ、J・コネリー
ヘラルドネルソンより
14,800円

コワイもん知らずの女の子（J・コネリー）が主人公。オレはこーゆーメゲない女が好みなんや。

この気ィの強いオナゴが、魔王ジャレス（D・ボウイ）にさらわれた弟を取り返すため、熱烈迷宮的不思議世界へ入っていくっちゅーのがお話。

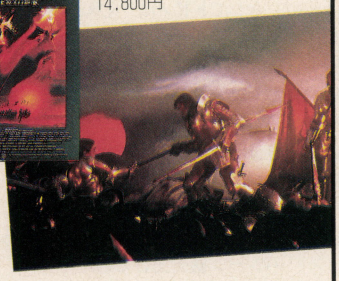
ルーカス流SFXのオンパレードや。ちっと臆病で憎めないクリーチャーたちが、アッパレ印のファンタジーワールドを作り上げとる。ただの壁にまで夢が生きとる世界なんや。

おーごっつうええオナゴや。5年たったらアメリカへ乱入したる。

エクスカリバー

西洋版時代劇スタイルの大河ドラマなんや

1980年米
ワーナ・ブラザーズより
14,800円



うおおっ、こいつはまさに西洋ふう大河ドラマスタイルの時代劇。アーサー王が国を統一し滅びるまでのお話なんや。ヨーロッパに伝わるアーサー王伝説を忠実に再現しとるそーな。

前半はエクスカリバーを手にしたアーサー、後半は国を救うため聖杯探しの旅に出た円卓の騎士たちが話の中心になる。ナイトなんてひ弱なカッコつけヤローだと思うとったが、いやー荒っぽいのなんの。荒々しい男たちの戦いの物語なんや。

もちろん魔法使いも出てくるでー。まだ神と人間がいっしょに住んでいた時代の伝説ちゅーわけや。

ネバーエンディングストーリー

失われゆく国ファンタージェンを守れ。夢と冒険の旅やで——

1984年米・西独合作
出演／ラッキー・ドラゴンほか
東芝映像ソフトより
12,800円

夢の国ファンタージェンに「無」が襲いかかる。ファンタージェンは人間の夢や希望（カッコえーなー）のかけらでできている世界、「無」ちゅーのは大人の心にめばえる絶望なんやで。ギクッとくるやつおるやろーが。

お話は、病にたおれた王女サマ（ロリコンはシュミじゃーないが、やっぱかわいいで）の命を受けた少年勇士アトレーユが、ファンタージェンを救う者を求め旅に出るっちゅーファンタジーRPGのカガミみたいな映画や。

2年前日本でも大ヒットした映画だから、覚えてる人も多いんじゃないかナ。

ファンタージェンの女王サマ。ま、10年後やな。

アルゴ探険隊の大冒険

ダーククリスタル

出演はマペットのみのファンタジーアドベンチャー

1982年英
RCAコロンビアより
15,800円

これまたとっても不思議な世界や。ゲルフリン族ちゅーのの最後の生き残りフィンが、ダーククリスタルの秘密を探して旅をするお話なんやけど、滅びゆくこの世界の雰囲気がホンマよーできとる。

出てくんのは全部空想の生き物、主人公も人形や。でも全然不自然やない。ぐいぐいこの世界に引っ張り込まれてもーた。

製作が「セサミストリート」作ったヒトなんや。ナルホド。

ゲルフリン族のジュンとキラ、表情が豊かなのにびっくり。

天空の剣

東洋ファンタジーの傑作！

1984年香港
出演／ユン・ピョウほか
ポニーキャニオンより
14,800円

監督は、今をときめくツイ！ハークだ。

パリ国際ファンタスティックSF映画祭で特撮賞を受賞した、大スペクタクル・ファンタジー巨編、ごっつうオモロイでぇ。香港映画の楽しさをじっくり味わえる作品や。戦乱の世につけ込んで、地上の支配をたくらむ地下王国の魔王と、戦いを挑む若者ユン・ピョウたちの壮絶な魔法合戦！　とってもキャワイイ女の子、ムーン・リーも出演しとるので、必見やぞ、絶対や。

なーんと、あのジュディ・オングさんも出演しとるよ。

レトロや。

25年前とは思えない古典的名作やねん

1963年英
出演/トッド・アームストロング
RCAコロンビアより15,800円

"探険隊の大冒険"だなんて大げさで大時代的で懐かしいタイトルやなー。原題はジェーソンとアルゴノーツ。ジェーソン（やっぱウッときちゃうよなー、この名前は）が奪われた父の王国を取り戻すため、アルゴ号の仲間と黄金の毛皮を求めて航海に出る。ヘラクレスやらティロスやら、ゼウスまで出てくるギリシャ神話オンパレードの世界やぞ。ストーリー、SFXとも、とても25年前のものとは思えない。作ったのは『シンドバッド7回目の冒険』のスタッフなんや。

ありがたーい予言をくれる女神ヘラの像。

三頭魔王

これは笑える。千年ニンジン登場！

1982年香港
出演/千年ニンジン、巨人ほか　大映より
14,800円

これがウワサの千年ニンジン。あわれ魔王に食われてしまうのだ。

確かにこれも立派なファンタジーアドベンチャーや。巨人も出てくりゃー、魔法の剣もある。王女様だってちゃーんと出てくる。でもやっぱホンコンなんやなー、みんなでクンフーしとる。

コナン・ザ・グレート

今をときめくシュワちゃんの出世作！

1982年米
出演/アーノルド・シュワルツェネッガー
キングレコードより　18,800円

最新作『レッドブル』でも、ソビエトの強一い刑事に扮して大活躍やった、かのシュワルツェネッガーはんの出世作。両親を悪の大王タルサに殺されたコナンは復讐を誓って旅に出る。途中11mの大蛇に襲われたり、狼魔女と戦ったりのエキサイティングなアクション血しぶき肉弾戦ファンタジー。監督は、黒沢明をこよなく愛するジョン・ミリアス。SFXは『エイリアン』のニック・アルダーが担当や。

指輪物語

壮大な原作をアニメ化、ごっつう美しー映画やぞ

1978年米
出演/フロド・ガラドリエルほか
ビクター音楽産業より
12,800円

トールキンが20年かけて完成した原作をアニメーション化。原作は大人も読めるファンタジーとしてアメリカで大ヒットしたそうな。はるか遠い大昔の地球、万能の黄金の指輪をめぐっての善と悪の壮大な戦いの物語や。

地上で、遙か宇宙で…巨大な陰

COUNT DOWN START !!!!!!!!!! 太陽系消滅まであとわずか。

OUTLINE OF STORY "PSY-O-BLADE"

21世紀後半、人類の夢を乗せた恒星間有人探査機「セプテミウス2」が、
太陽系から6光年離れた、へびつかい座バーナード星へ向けて発進した。
二人のクルーを乗せた「セプテミウス2」は無事にバーナード星に到達し、
多大な成果を満載し帰路についた。
最新鋭の「セプテミウス2」は途中、先に打ち上げられていた無人探査機「セプテミウス1」を追い越し、
木星の衛星エウロパ基地を目指して順調に航行を続けていた。
しかし、冥王星から200億キロ、減速期に入ってから8か月目に異変が起きた。
姿勢制御ロケットのいくつかが制御不能に陥り、予定航路を徐々にはずれていった。
「セプテミウス2」は、軍部、科学者、政治家たちの様々の思惑が絡み、
そこには幾多の陰謀がうごめいていた。
結果、「セプテミウス2」の予定航路を狂わせ、
人類にとって最悪の事態を招くことになる。
鍵となる「メロディーモジュール」をめぐって奔走する地上部隊、
そして船内で必死に修復を試みる救援部隊をよそに、
「セプテミウス2」ニューロ・コンピュータ"ラクーン"が冷たい音声で告げる。
「最深心理層に未確認回路侵入。ニューロ・サーキット破損……
太陽系消滅まであとわずか……」
最後のカウントダウンが始まる。

SEPTEMIUS·2
● TROUBLE

CASSOWARY
● CONTACT

SPECIFICATION

★〝画面数〟という言葉は死語になる。〝全100シーン〟を総てアニメーションで構成した、新世代アニメ・アドベンチャーゲーム。
★アイポイントカーソルの採用とマルチウィンドゥ表示により、操作性を大幅に向上。〔マウス(PC-98版はバスマウス対応)、ジョイスティック対応〕
★付属のメロディーモジュールがシナリオと巧みに融合、臨場感あふれるストーリーを展開。
★主人公は二人、地上と宇宙空間を舞台に同時進行。(プレイヤーはひとり二役で冒険)
★ムービー感覚のB.G.M.と迫真の効果音。

PC-88SR：サウンドボードII対応のステレオサウンド。内蔵FM音源にも対応。
FM77AV：繊細かつ大迫力のFM音源サウンド。
MSX2：MSX-MUSIC対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。
X1turbo：FM音源対応のステレオサウンド。
PC-98V：サウンドボード対応のFM音源サウンド。
★MSX2版のセーブ方法は、3種類。ディスケット、PAC(松下電器製)、もしくはFM-PACに可能。
★PC-88SR版は、NEC純正128Kbyteラムボード、I/Oデータ機器製1メガおよび2メガラムボードに対応。

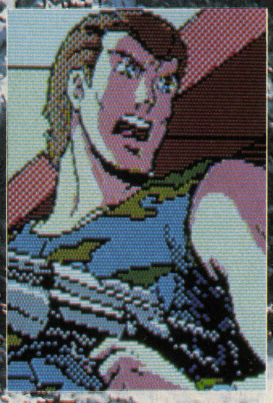
好評発売中! ●PC-8801mkIISR以上(2ドライブ専用)5″2D·5枚組 ●FM77AVシリーズ(2ドライブ専用)3.5″2D·5枚組

12/中発売! ●MSX2(RAM64K以上 VRAM128K以上)3.5″2DD·3枚組 ●X1turboシリーズ(2ドライブ専用)5″2D·5枚組

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME ——【サイオブレード】

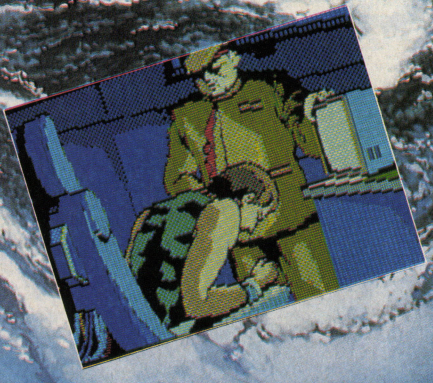
PSY-O-BLADE

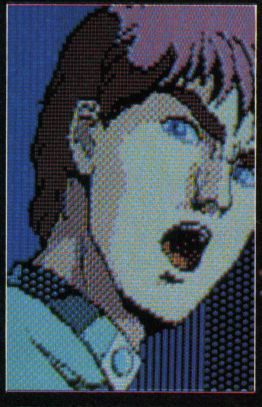
© 1988 T&E SOFT



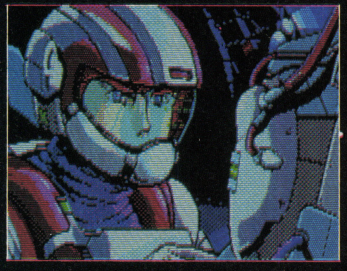
ヒューマークフィールド▶

謀が渦巻く。





◀キース・マクダネル



EARTH

● DEPARTURE
EUROPA

JUPITER

GANYMEDE

来春発売予定!

●PC-9801VM/VX/RX, PC-286V・5" 2HD・2枚組
●PC-9801UV/UX, PC-286U・3.5 2HD・2枚組

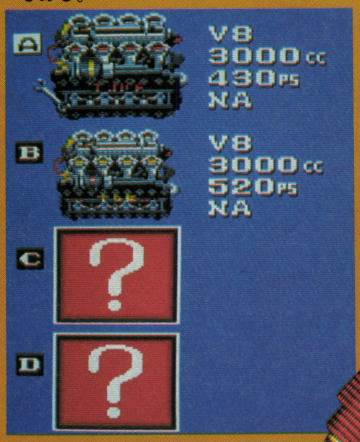
各機種¥8,800

MSX2 is a trademark of ASCII corp.

T&ESOFT®

ENGINE

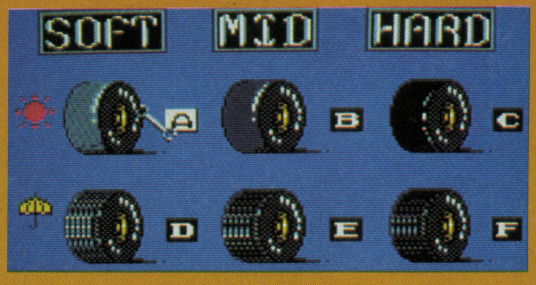
マシンの性能を評価する大きなポイントだ。しかし、パワーだけでは勝てないこともある。



BEST CHOICE!

TIRE

マシンのパワーを確実に路面に伝える最後のパーツだ。選ぶポイントは天候にある。



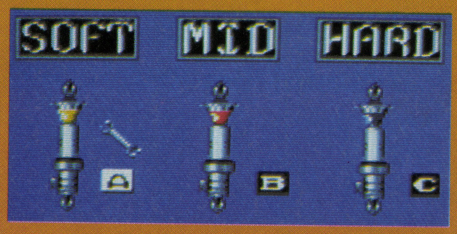
Produced by
T&E SOFT
RACING TEAM

同じパーツでレースに挑むことは、走らずして負けている。 各コース(全16コース)に合ったセッティングをしてこそ、タイムアップが図れ、勝利が見えてくるのだ。セッティングとは勝つための第1条件なのだ。
GDならそれが解る。

SETTING.

表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。
レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。

T & Eソフトの新作おもしろ情報をテレフォンサービスでお知らせしています。TEL.052-776-8500

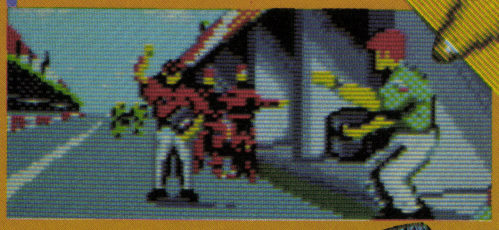


SHOCK

マシンの挙動特性を変えるためのパーツです。おもにコースによって使い分けるのがポイント。

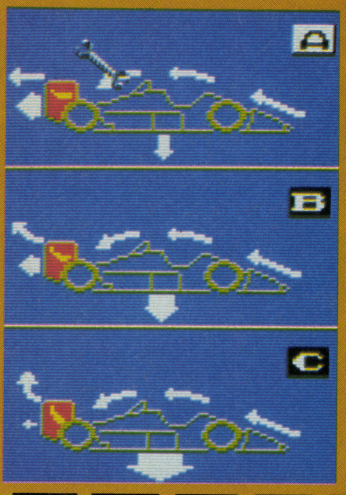
PIT SCENE

ピットワークはフットワーク。短時間でレースに復帰し、上位を狙え。セッティングを間違えるとピットワークは多くなる。他のアニメーションも見逃せないよ。



REAR WING

スピードは空気との戦いでもある。ウイングの角度によって、マシンの接地性を高めたり、空気抵抗を最小限におさえたりするのだ。



RACE SCENE

抜きつ、抜かれつ、ライバルとの迫真のバトルが繰り広げられる。各メーターにも目を配り、ドライバーズ・ポイントを重ねよう。

POTENTIAL

★700馬力のモンスターマシンを操って、世界各国のサーキットを駆け巡るコンチネンタル・サーカス、Formula 1グランプリレース。
世界最大の自動車スプリントレース。
★1988年実際に使用されているブラジルGPからオーストラリアGPまでの、全16のF1(エフワン)グランプリサーキットコースをリアルにシミュレート。様々なテクニックを持ったトップドライバー達と熾烈なバトルを繰り広げ、ドライバーズ・ポイントを争う。
★F1マシンのエンジン、サスペンション、タイヤ、ウイングは、各サーキットの特徴、天候に応じてセッティング可能。
★疑似3D表示による、パソコンカーレース初の二人同時プレイ。(もちろん、一人でもレースエントリー可能。)
★新開発のマルチスプライトルーチン*により、スプライト表示が倍増。緊張感みなぎる多彩な画面を実現。
★敵(他車)は単なる障害物ではなく、ドライバーの性格・思考が反映した動きを展開。テール・トゥ・ノーズやブロッキング等、実戦さながらの熱さバトルが繰り広げられる。
★ピットクルーのタイヤ交換、優勝時のシャンパンシャワーシーン等々、雰囲気を盛り上げるアニメーションを多数導入。
★戦績は、ディスケット、PAC(松下電器製)、もしくはFM-PAC(松下電器製)、いずれかにセーブ可能。
★MSX-MUSIC 対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。
★ジョイスティックおよびジョイハンドル(松下電器製)対応。

*T&E SOFTでは、大小のパターン切り替え表示や背景スクロールによって疑似的遠近感を演出しているものに関しては「3D」と表示せず、「疑似3D」と表示しています。
*マルチスプライトルーチンとは、通常一画面最大32枚のスプライトを64枚に増やすことを可能にした、画期的ルーチン。

MSX MUSIC対応

Game Amusement Cartridge ゲーム用 S-RAM カートリッジ 対応

2DD

絶賛発売中!!

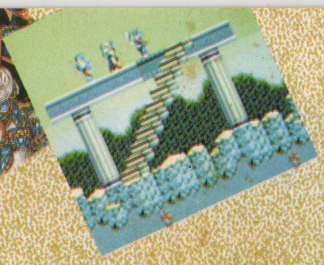
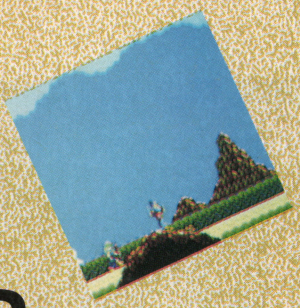
MSX2 (VRAM128K以上) 3.5"2DD・2枚組…¥7,800

MSX2 is a trademark of ASCII corp.

■通信販売ご希望の方は現金書留で料金と商品名・機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送りください。(速達希望の方は300円プラス)
■マガジンNo.19ご希望の方は、100円切手2枚(200円分)を同封の上請求券をお送りください。(業書での請求はお断わりします)

T&ESOFT ®INC.
製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト
〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE:052-773-7770

T&Eマガジン No.19 請求券 ポプコム1月号

迫り来る“魔”の波動を感じたか!?
ならば旅立て、SORCERIAN
暗黒のギルバレス島へ!!

SORCERIAN-SYSTEM-SCENARIO Vol.3

Pyramid Sorcerian
ピラミッド ソーサリアン

Scenario 1　血ぬられた王家の秘宝

ギルバレス島のはすれに広大な砂漠があった。グブンナ砂漠と呼ばれるその砂漠には四角すいのピラミットが林立していた。ピラミットは遠い昔この島を支配していた王の墓らしく、中でも特に大きなピラミットは内部が迷路構造になっていた。

ギルバレスはそのピラミットの中に、不思議な力を持つ秘宝を隠していた。噂では、砂漠を越えるために必要だとか、魔法の力をあけてくれる代物だとか色々言われている。

かつて一人の呪術師が、仮面を手に入れるため、ピラミットの中に入って行ったが、それきり消息を失ってしまったという。

Scenario 2　魔の下僕ガッシュの陰謀

魔王のすむギルバレス島に唯一つ、美しい景観を持つ森があった。そこは、森を守る女神の名にちなんで、ラ・フォーヌの森と呼ばれていた。

動物たちのいこいの場として愛されているこの静かな森にも、ギルバレスの魔の手はのびていた。事実、森の一面にはギルバレスの忠実なる下僕ガッシュが巨大な城塞を築き上げていた。一刻も早くギルバレスのもとへ到達するためには、どうしてもその城塞を通り越して行かなくてはならなかった。幸いにも、森にはそこを管理しているという老夫婦がほんでいた。ソーサリアンは、まずその老夫婦を訪ね、城塞について聞いてみることにした。

Scenario 3　心を失った姫君

ギルバレス島に近い、いくつかの国々で奇妙な事件が起こっていた。若い娘が次々と姿をくらませては、数日後まるで感情を持たぬ人形のようになって戻ってくるというのだ。

事件の背後にギルバレスがひそんでいるのは周知の事実である。

リドニア王国にチェルシー姫という美しき王女がいた。彼女もまたギルバレスにさらわれた一人である。リドニア王は姫をとり戻すべく兵士たちをギルバレス島へ送り込んだが、誰一人として戻ってくるものはいなかった。やがて、ソーサリアンがギルバレス島へむかった事を聞きつけたリドニア王は、姫の救出を彼らにたくすことにした。

Scenario 4　嘆きの神殿

ギルバレスがいるという山が、ソーサリアンの視界の中に入ってきた。その山の中腹、切り立った所に神殿らしき巨大建造物が立ちはだかっているのが見える。

話によると、その神殿は山の内部に造られた迷宮の入口の門の役目をおっているのだという。

神殿の中は何層にもなっていて、それぞれの階に様々なトラップが仕掛けられているともいう。これまで命知らずといわれた何人もの冒険者がやってきたが、その大半が途中でサジを投げてしまうほどなのだ。ギルバレスのもとへたどりつくためには、何としてもこの神殿を突破しなければならない。

Scenario 5　魔王ギルバレスの迷宮

神殿を突破することのできたソーサリアンは、ついに山の内部、ギルバレスの迷宮へと足をふみ入れた。モンスターたちによって造られたこの迷宮は、一説によれば、最も広大なものだといわれ、様々な仕掛けもなされているらしい。

ギルバレスは、この迷宮の上、山の頂上にそびえたつ城の中にいるという。その城へむかう道は迷宮のどこかにあるはずである。

「戦国ソーサリアン」で暗黒神・邪鬼を倒すことは、"魔"の物語の序章にしかすぎなかった！暗黒神・邪鬼を凌ぐ強大な"魔"の本体、大魔王ギルバレスに挑む冒険だから、『ピラミッド・ソーサリアン』が、『戦国ソーサリアン』以上のボリュームを持っているのは、当然かもしれないが、それにしてもすさまじい。5インチ2Dディスクでは、やっとのことで2枚に収めたものの、内容の濃さは5枚分!? 1から5までが連なった長編シナリオであるというだけでなく、謎解きあり、アクションありで、各シナリオごとに、その性格が変えられているんだ。これほど彩り豊かで、これほど手ごわいゲームなんて、『ソーサリアン』にもなかったぜ！

12月23日発売！
▶全機種そろって一斉発売！◀

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.3
ピラミッド ソーサリアン
Pyramid Sorcerian

機　種	メディア	定価	発売日
98F/VM/VX	5.2DD	3,800	12/23発売！
98U/UV/UX	3.5"2DD	3,800	
88SRシリーズ	5.2D(2枚組)	3,800	
X1turbo	5.2D(2枚組)	3,800	
88VAシリーズ	5.2DD	3,800	

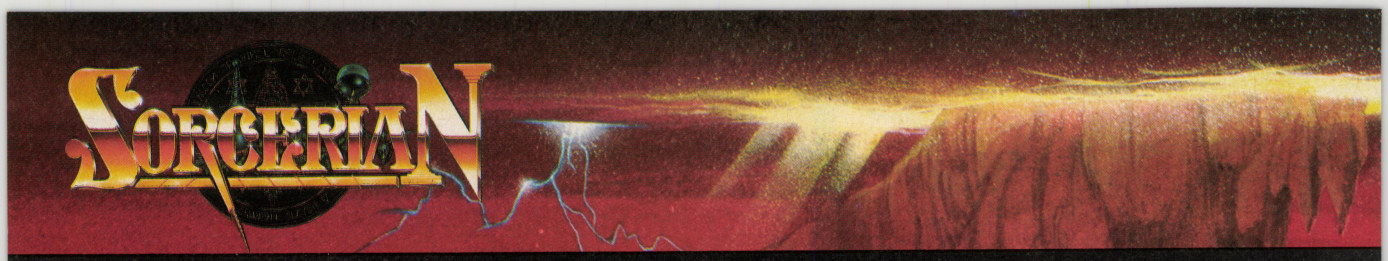
■同一機種・メディアの「ソーサリアン」が必要です。

Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

通信販売(送料無料)
●現金書留の場合
氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。
●代金引換の場合
電話やFAXやハガキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。

TEL.0425(27)6501　FAX.0425(28)2714

好評発売中!!
SORCERIAN SYSTEM
SCENARIO Vol.2
戦国ソーサリアン



ソーサリアン

SORCERIAN

RPG 15

アクション、アドベンチャー、パズルなど、さまざまなジャンルを取り込み、RPGの楽しさをさらにふくらませました。キャラクターの設定と成長、時間の観念、職業の選択など、これまでのRPGにはない新しい試みが満載です。

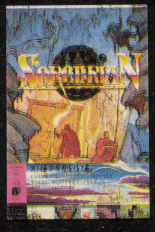
15本からなるシナリオ、その1本1本が他のRPGの1作品に匹敵する完成度の高さ、奥深いストーリーに魅了されます。

120 60

7つの星をかけ合せて作る120種類の魔法。でも、魔法の使い方は人それぞれです。より知的に、より戦略的にこの魔法を使ってください。

音もRPGの大事な要素。60曲近いオリジナルBGMがゲームの世界をさらに盛り上げてくれます。

ソーサリアン	88SRシリーズ	5-2D	好評発売中! ¥9,800
	98F/VM	5-2DD	
	98U/UV	3.5-2DD	
	X1-turbo	5-2D	
	88VA専用	5-2DD	



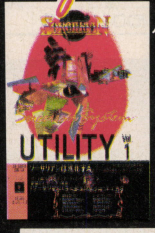
Sorcerian System

君はまだクリアしていない
待望の追加シナリオ創刊。

SORCERIAN SYSTEM **SCENARIO** Vol.1

『ソーサリアン』追加シナリオ ¥3,800

今後も続々と発売される「ソーサリアン」の追加シナリオでシナリオディスクVol.1 これで「ソーサリアン」のシナリオは全部で20本になります。



ゲーム性アップ&エンターティメント
羨望のユーティリティ発表。

SORCERIAN SYSTEM **UTILITY** ¥3,800 Vol.1

『ソーサリアン』ユーティリティー・ディスク

「ユーティリティ・ディスク」はソーサリアン・システムの自由度を高め現ユーザーのニーズに答えたり、ファルコム「ソーサリアン」のスタッフが直接ユーザーへメッセー シを伝える一種のメディアです。

SORCERIAN SYSTEM SCENARIO Vol.1				
	98F/VM/VX	5 2DD	3,800	好評発売中!
	98U/UV/UX	3.5 2DD	3,800	
	88SRシリーズ	5 2D	3,800	
	X1turbo	5 2D	3,800	
	88VAシリーズ	5 2DD	3,800	

同一機種・メディアの「ソーサリアン」が必要です。

SORCERIAN SYSTEM UTILITY Vol.1				
	98F/VM/VX	5 2DD	3,800	好評発売中!
	98U/UV/UX	3.5 2DD	3,800	
	88SRシリーズ	5 2D	3,800	
	X1turbo	5 2D	3,800	
	88VAシリーズ	5 2DD	3,800	

同一機種・メディアの「ソーサリアン」が必要です。

Falcom

イースⅡはイースの続きです。

イースがなくても
イースⅡはプレイできますが、
イースをプレイしておくと、
イースⅡがより楽しめます。

イースがあったからイースⅡがある。
誰しも物語の始まりは見てみたい。
感動してみたい。だからイースシリーズ
創世記「イース」。

幾重に織りなす謎の世界。

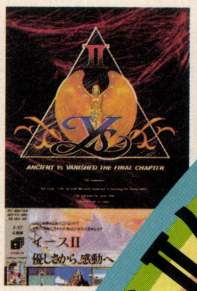
大いなる奇跡の書"イース"が呼び覚す壮大な物語。

- 立体感あふれる美しいグラフィックが謎の世界を彩る
- 多彩な攻撃バリエーションの個性派デカキャラが7種
- 第一部・第二部構成のドラマチックで深いストーリー
- ハードの限界まで追求した、BGMの域を超えたBGM
- ゲーム後には、感動に近い爽やかな余韻が残るだろう

■前作の4倍のデータ量を有し、3部構成からなる壮大なストーリー。曲線的、立体的でリアルなグラフィックとより広大なマップ、前作以上の重ね合わせ処理、スクロールの高速化により、ゲームの奥行きをさらに深めました。

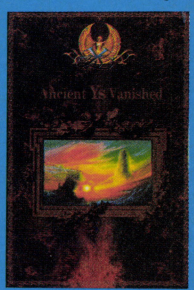
■アイテム数が増え、さらに6種類の魔法が加わり、敵との戦闘バリエーションが豊富になりました。基本操作は前作と同じですが、「入口に入りやすい」「複雑な地形も歩きやすい」など、操作性はさらに向上しています。高速モードでプレイしても、わずらわしさは感じません。

■レコード、CDにもなった前作をしのぐオリジナルBGMが24曲。さらに、各シーンにマッチした数多くの効果音がゲームの臨場感をさらにアップさせます。デカキャラとの闘いも、より迫力が増します。



イースⅡ 好評発売中!!

■88SRシリーズ/98F・VF/98m・VM/98U2・UV
X-1-turbo/77AV専用/MSX2 各¥7,800



イース 好評発売中!!

■98シリーズ/88SRシリーズ/X1-turbo/FM-7
NEW7/FM-77AV/MSX2 各¥7,800

Falcom 日本ファルコム株式会社
Personal Computer Software
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

通信販売(送料無料)

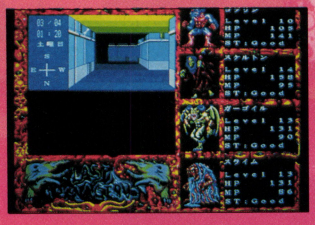
●現金書留の場合
氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。

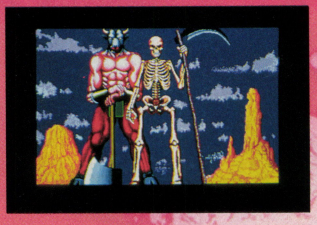
●代金引換の場合
電話やFAXや八カキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。

TEL.0425(27)6501 FAX.0425(28)3714

あいかわらず人手不足です。
スタッフ募集!
プログラム・音楽・グラフィック・企画・事務その他何でもOK! ただし、できる人。履歴書と作品や君の希望などを書いて送って下さい。

X68000版，遂に登場!!





エイリアン図鑑

好評発売中!! 1,000円〜2,000円

ユーザーの皆さんから，お問い合わせが多かった『エイリアン図鑑』，ついに登場です。ラスト・ハルマゲドンに登場するエイリアン全150種類を，その強さ，体力，特性などを完全サポート。さらに，本編のセーブ・ディスクをコピーできるユーティリティも登載。これは便利。付録はラスト・ハルマゲドン全3Dマップ集だ。ハルマゲドン・ファンなら，ぜひともほしい一本だね。エイリアン図鑑は，販売開始と共に話題爆発!! でも，誰でも買えますので，ご安心を。一般ユーザーは2,000円，ユーザー会員は1,000円となっております。

※エイリアン図鑑は通信販売のみとなりますので，お名前とご住所，使用機種名を明記の上，代金（会員の方は会員No.と1,000円）を添えて，現金書留で当社までお申し込み下さい。

スタッフ募集（正社員）

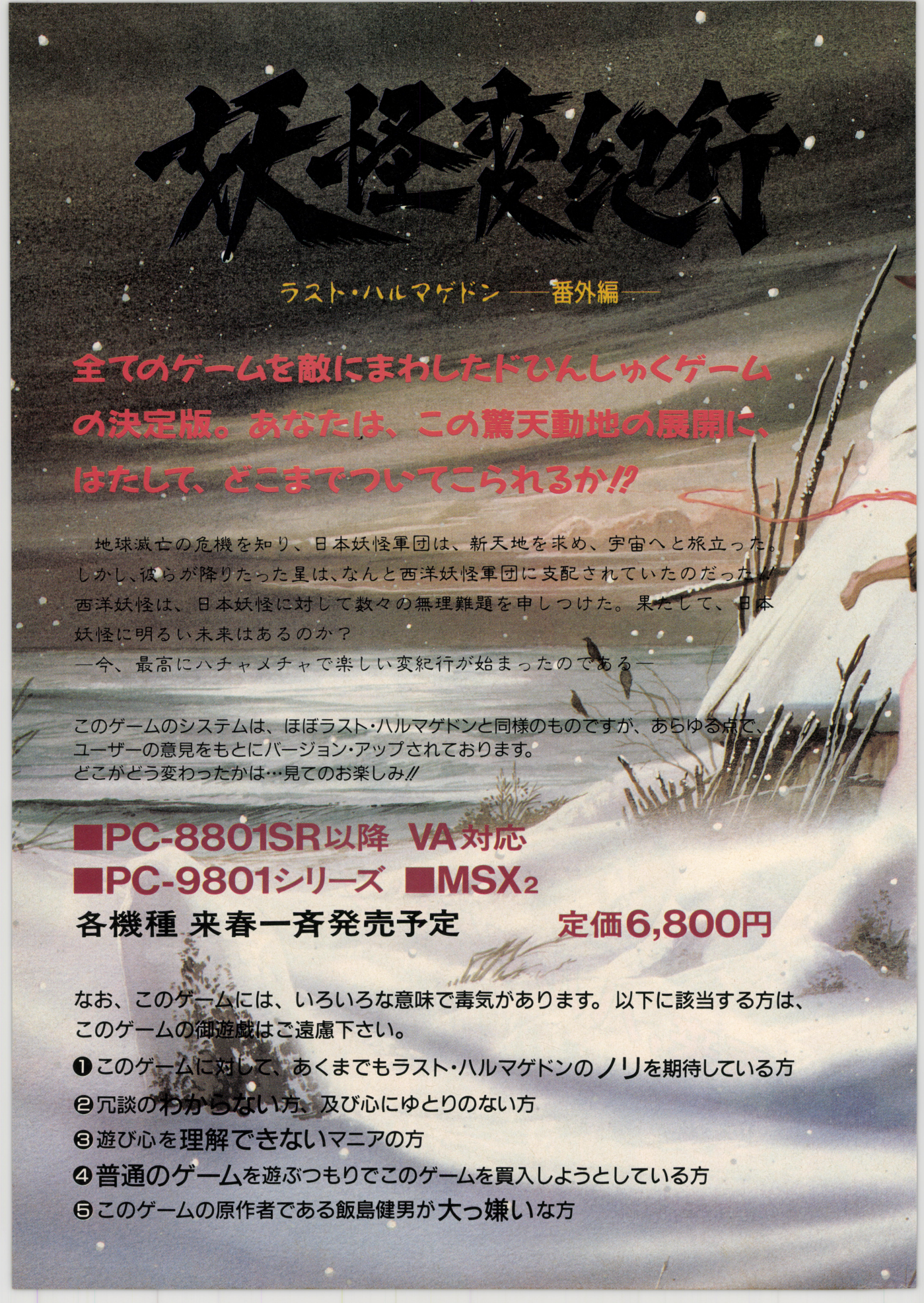
〈おもしろゲームの企画がメジロオシ!　あなたのパワーを求めます。〉

■資格：18〜28歳，学歴不問　■職種：プログラマー，音響スタッフ，グラフィックデザイナー，イラストレーター，営業，企画，一般事務　■待遇：当社規定により高給優遇（委細面談）

電話連絡の上履歴書をご持参下さい。
作品のある方はご持参下さい。

TEL. 03(264)3039　担当：人事

LAST ARMAGEDDON
ラスト・ハルマゲドン
■X68000 5" 2HD 7枚組 9,800円 近日発売!!
■PC8801SR以降シリーズ 5" 2D 7枚組 好評発売中!!
■PC9801シリーズ 5" 2HD 3枚組 好評発売中!!
5" 2DD 4枚組 好評発売中!!
3.5" 2DD 4枚組 好評発売中!!
■X1シリーズ 5" 2D 7枚組 好評発売中!!
■MSX2 3.5" 2DD 5枚組 好評発売中!!
各7,800円
再来,ハルマゲドン・ショック!
●お求めは,お近くのパソコン・ショップで,通信販売ご希望の場合は,使用機種名を明記の上,現金書留で直接当社へお申込み下さい。送料は当社負担となります。
ブレイングレイサービス・テレホン
東京 03(230)0664
MSXマークはアスキーの商標です
株式会社 ブレイングレイ
〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段NIビル Tel. 03-264-3039

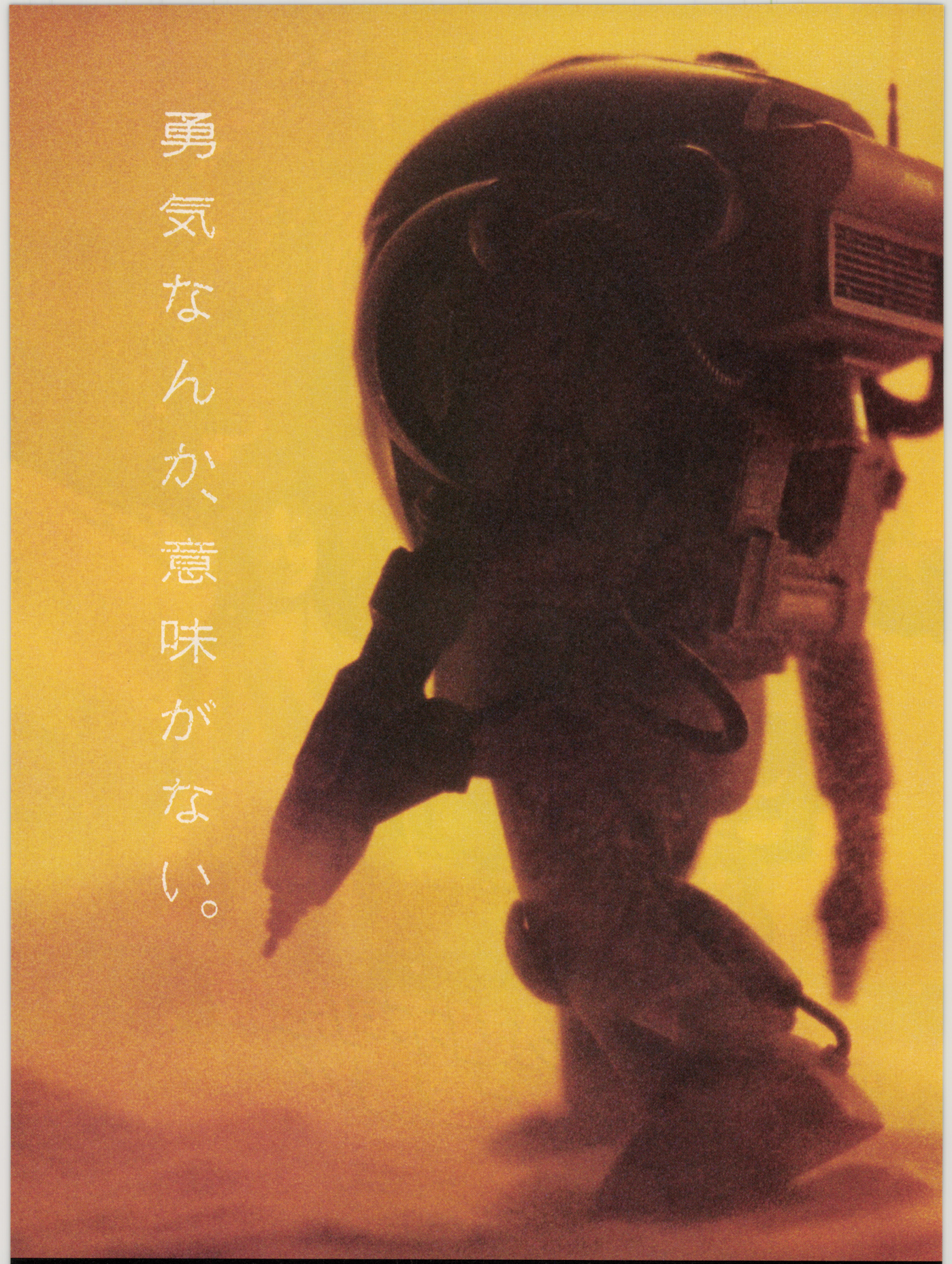

妖怪変紀行
ラスト・ハルマゲドン ――番外編――
全てのゲームを敵にまわしたドひんしゅくゲームの決定版。あなたは、この驚天動地の展開に、はたして、どこまでついてこられるか!?
地球滅亡の危機を知り、日本妖怪軍団は、新天地を求め、宇宙へと旅立った。しかし、彼らが降りたった星は、なんと西洋妖怪軍団に支配されていたのだった!! 西洋妖怪は、日本妖怪に対して数々の無理難題を申しつけた。果たして、日本妖怪に明るい未来はあるのか？
―今、最高にハチャメチャで楽しい変紀行が始まったのである―
このゲームのシステムは、ほぼラスト・ハルマゲドンと同様のものですが、あらゆる点で、ユーザーの意見をもとにバージョン・アップされております。
どこがどう変わったかは…見てのお楽しみ!!
■PC-8801SR以降 VA対応
■PC-9801シリーズ ■MSX2
各機種 来春一斉発売予定
定価6,800円
なお、このゲームには、いろいろな意味で毒気があります。以下に該当する方は、このゲームの御遊戯はご遠慮下さい。
❶このゲームに対して、あくまでもラスト・ハルマゲドンのノリを期待している方
❷冗談のわからない方、及び心にゆとりのない方
❸遊び心を理解できないマニアの方
❹普通のゲームを遊ぶつもりでこのゲームを買入しようとしている方
❺このゲームの原作者である飯島健男が大っ嫌いな方

●お求めは、お近くのパソコン・ショップで、通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記の上、現金書留で直接当社へお申込み下さい。送料は当社負担となります。

ブレイングレイサービス・テレホン
東京　03(230)0664

MSXマークはアスキーの商標です。

株式会社 ブレイングレイ
〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段NIビル Tel.03-264-3039



●お求めはお近くのショップで 通信販売（送料サービス）をご希望の方は住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディア名を明記の上、現金書留でお申し込みください

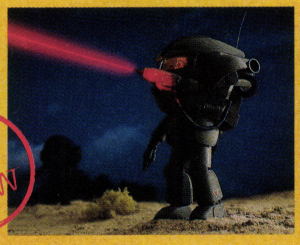
●当社は当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、およびレンタル（賃貸）について、これを一切許可しておりません

（誰よりも強い、どこにも負けない。そんなことが必要な戦いを、ボクは信じない）

はるか銀河系のかなた、地球人類とほぼ同じ進化をとげた人々がいた。太陽系マグダリア、第7惑星。世界大戦を終えたばかりのこの星は、今、自治権をめぐる内戦に、多くの国々が燃えさかっていた。ここバッカス半島も、世界大戦敗戦国〝ボネス帝国〟の植民地支配の悪夢から目醒めるべく、南北に分かれての戦いが国土をおおっている。熾烈をきわめるその戦いは、それぞれの後盾となった大国の、新兵器実験場と化していた。哀しい代理戦争が、いつ果てるともなく続く……。この戦いに終止符をうち、歴史を形づくるもの、それはあなたの知力と指導力。果して、戦争終結の日はやって来るのか！

●用意されたシナリオは8章。次々にこなしながら歴史を作りあげる〝トータルキャンペーン〟システム。●個人で、そして部下を従えながら、戦いの成功があなたを歴戦の勇士に変えていく。●リアルでメカニカルな新兵器を使っての、ドラマチックな展開。●6方向スクロールヘクスマップを導入。戦闘の広がりと大局的視野を実現して、迫力満点の臨場感！●勝つことがゲーム進行の鍵とはならない、意外性にあふれた内容。

対応機種 ●PC-9801〈Ram256K以上の機種〉'89年3月発売予定 ¥8,200
●PC-8801mkⅡSR以降〈V2モード使用可能機種〉12月発売予定 ¥7,800



It's New

ドラマチック・シミュレーションゲーム

ライトニングバッカス

THE KNIGHT OF IRON

話題の新発売!!

日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311（代表）
お問い合わせはソフトウェアプロダクト部（直通）03-486-6588 （受付時間）9時～18時

NCS ENTERTAINMENT SOFTWARE GROUP

プロ野球ファミリースタジアム

ペナントレース版

好評発売中

PC-88VA専用
5″-2HD 2枚組
2ドライブ専用
定価6,800円

ファミコン版とどこが違うのか？

- しのすかを首位打者にしたいよぅ　と思っていた人へ打率とホームラン数をそれぞれ独立した特性値にすることにより，打者をホームラン打者，中距離打者，巧打者，ハイパー打者の4タイプに分けました．

同時発売!!
デュアル　ジョイポート 定価3,800円

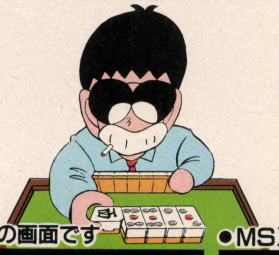
Copyright ©株式会社ナムコ

ぎゅわんぶらあ　麻雀ゲーム

自己中心派

MSX2, MSX 両専用
MSX2 RAM64K・VRAM128K以上 2メガROM
MSX RAM16K以上

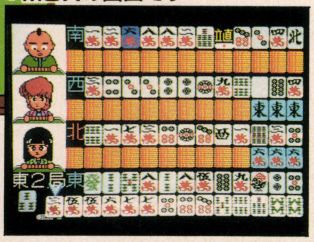
好評発売中
定価6,800円

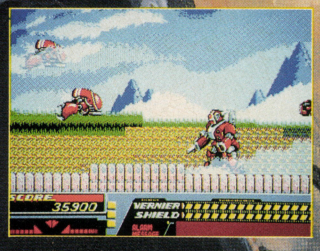


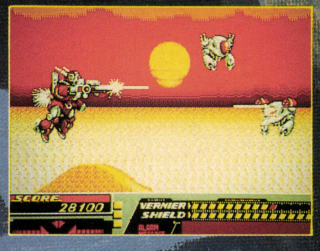
- アニメーション効果で原作通りの麻雀模様．
  1 持杉　ドラ夫　2 律見江　ミエ　3 中島　ハコ　4 謎のじいさん　5 北家　拳士郎　6 タコ宮内　7 ゴッドハンド氏　8 店野　真澄太　9 オクトパシーふみ　10 貧乏おやじ　11 迷彩レディー　12 クリスチーネ・M．の12人を用意．
- MSX2用，MSX用の2種類の画面表示方式を用意してあります．さらに，MSX2の場合には，どちらの表示でもゲームをすることができます．
- P64からなる豪華マニュアル
  初心者の方を含め麻雀がうまくなりたい人の為に持杉先生の麻雀教室を新たに編集しました．イラスト満載で，単なる麻雀入門とは一味ちがいます．
- 吸盤が見え隠れするタコ度判定(雀力判定機能)，初心者向け指導モード，オープンモード，オートモード付．
- ジョイスティックまたはジョイパットだけで操作できます．
- ♪ FM PACを使用するとコミカルな効果音オリジナルBGM，さらにロン，チーなどの音声合成出力がお楽しみいただけます．

●MSX2の画面です

●MSXの画面です







Copyright ©片山まさゆき/講談社・ヤングマガジン
Copyright ©1987，1988 GAME ARTS/YELLOW HORN

※MSXマークはアスキーの商標です

12月中旬
発売予定
定価6,800円

ぎゅわんぶらあ　麻雀ゲーム
自己中心派3
望郷さすらい雀士編

REAL BATTLE ACTION GAME

ヴェイグス

VEIGUES

TACTICAL GLADIATOR

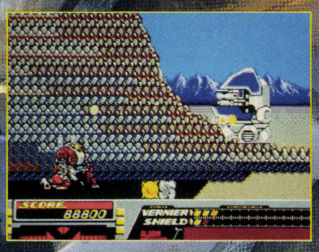
12月中旬発売予定

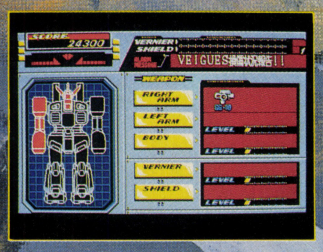
PC-88SR以上・VA対応

2ドライブ専用・FM音源対応

4枚組・定価7,800円

MA2/FE対応





- ■完全二重マップスクロール，さらに遠近感がある三重構造背景．
- ■地上戦，洞窟戦，要塞内部戦の3ミッション，各5エリアの全15面．
- ■固有処理プログラムを使った，より個性的な敵キャラクタ群．
- ■30種以上のアニメーションパターンで，96×64ドットの巨大なプレイヤー機のリアルでなめらかなアクションを実現．
- ■ダメージにあわせて腕と頭が吹き飛ぶ！リアルな描写．
- ■ビーム兵器とパンチは6ランク，ボディのバルカンは3ランクに，撃破した敵の数やスコアによってレベルアップ．
- ■15曲以上のBGMと多数の効果音によるより映画的な演出．
- ■ジョイスティック対応の簡単操作．

本製品のソフトウェアプログラム及びマニュアルは著作権法上の保護を受けています．著作権者に無断でプログラム，もしくはマニュアルの一部又は全部を複製，転載，貸与することは法律で禁じられています．

STAC

GAME ARTS

株式会社ゲームアーツ

〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9

第一池袋ホワイトビル7F

TEL：03(984)1136

TAKERU

野球道をお買い上げの方にもれなく
オリジナルディスケットケースをプレゼント。

運命の一球

12月15日新発売！
5″2D-3枚組■PC8801SR以降, VA2, VA3,
純正ドライブ必要(VA不可)

▼試合はリアルタイム

▼今シーズンのチーム成績だ！

▼今日の予定をどうするか？

▼打撃ランキング表

▼ドラフト やった！獲得だ！

▼オーダーが試合の鍵だ！

■野球監督の生活を忠実にシュミレート。チームの監督としてゲームの指揮をとることはもちろん、一日の時間の使い方が勝利への重要なポイントに。■全13球団。1チームは、一軍25名、二軍15名の40名で構成。合計選手数はなんと520名。しかも、全球団名、全選手名、ユニフォームが変更可能。■1シーズンは、130試合と60試合が選択可能。■監督任期は最長5年間。優勝チームを率いて翌年も試合可能。成績不振による解任もあり。■シーズンの成績はキャンプから。国内、海外キャンプ有り。■同点延長あり。(最長12回まで)■超精密選手データに加え、バイオリズム計算に基づいた選手個々の好不調の波も完全にシュミレート。しかも選手の年齢までも管理。■攻撃時(代打、代走、ヒットエンドラン、ウエイト、バント)、守備時(敬遠、前進守備、ウエスト)等多彩なコマンド。さらに、ここ一番の必勝コマンド(祈る、一球入魂)有り。■リアルなドラフト有り。人気選手は重複指名となり、監督のくじ運がチームの将来のキーポイントに。■別売「対戦DISK」(一月下旬発売予定)により日本シリーズ、二人対戦が可能。■リアルなグラフィックによる、臨場感あふれる試合画面。アウト、セーフの判定は、打者の足と送球との差で正確に判定。■FMステレオ音源対応、ごきげんなBGM。

“たった一球”の微妙な判定で敗れ去った投手がいる
「ああ！円城寺あれがボールか」の声を残して。
“まさに一球”により、勝者が敗者に、敗者が勝者へと立場が逆転する野球という舞台の上で多くのドラマが演じられてきた。しかし“その一球”までには必ずといっていい程いくつかの伏線がある。勝ちを意識しすぎていなかったか？きわどいプレイが投手にプレッシャーを与えていなかったか？その時監督は全ての状況を冷静に把握できていたろうか、無用な温情はなかったか？
“運命の一球”それを勝者の立場から語ることができるかあるいは敗者の立場からか。
俺が監督だったら
はたしてチームをどちらの側に導くことができるか!!

Super Baseball Simulation

野球道

THE WAY TO GLORIA

5″2D-3枚組
PC8801SR以降,VA2,VA3,
純正ドライブ必要(VA不可)

7,500yen

企画／開発 日本クリエイト
〒581 大阪府八尾市東本町5-10-3
片山ビル Tel.(0729)96-1564
販売 ソフトベンダー・タケル

システムソフトから発売されたファンタジー・シミュレーションゲーム『マスターオブモンスターズ』は面白いっ！　トロールやらドラゴンやら、天使やデーモン、リザードマンといったRPGでおなじみのモンスターたちを使って、敵をうちやぶるという、このへんのしかけが面白いのである。このゲームについているキャンペーンディスクは、全8マップを連続して攻めるという、よりゲーム性の高いもので、何日も熱中して遊んだ人も多いはず。でも、ひとつしかついていなかった。もっと遊びたいよー、とだだをこねていたポプコムのJ.D.ことジャック・ダニエルは、「だだをこねるばかりではJ.D.の名がすたる」とばかりに、新しいキャンペーンディスクを作ってしまった。ゲーム付属のキャンペーンディスクを終わらせた人専用、というか、作った本人でも楽しめるようにと、ムチャンコシビアーな設定が売りもの。味方キャラも、成長するものはほとんど網羅して、育てる楽しみも十分！ラストのストーン、（こいつが最終的な敵キャラなんだけど）がくり出すマッド・ドラゴンが出てくるのは、このディスクだけだぞっ！

タケルスペシャル
ポプコムオリジナルキャンペーンディスク

ガイアの復讐

Master of Monsters

ファンタジー・ウォーゲーム〈マスターオブモンスターズ〉

絶賛発売中!!

PC-8801SR用、X1用「マスターオブモンスターズ・マップ集」各価格3,000円

育てる楽しみ!!の全16モンスター!

マップ1 ガイア城付近
闘将バルジ、トンゴ大公、ロキの3人。始めから、ゴーゴンやサラマンダーが出てくる。

マップ2 湿地帯
ドラゴンゾンビを使う智将モースと、タコの化身テンタクルス。しつこいのだ。

マップ3 火山地帯
もう火山ばっかし。ドラゴン系と火の島がいないと話にならない。

マップ4 マジックアイランド
ズー、バーン、ガムの3兄弟。3人ともエアードラゴンがうっとおしいのである。

マップ5 巨人大陸
コロサス、ゴーレム系が大活躍の巨人大陸。スピードがものをいうマップなのだ。

マップ6 デビルズバレー
魔人バムと死神ロトがくり出す、チミモーリョウの数々。

マップ7 ドラゴン大陸
そのものずばり、ドラゴン使いブンダがくり出すドラゴンの数々なのである。

マップ8 魔王ストーン
いよいよストーンとの一騎討ち。マッド・ドラゴンにめげずに、ガイア怒りの鉄拳！

※Master of Monstersのロゴ及び、名称は㈱システムソフトの商標です。このディスクは、㈱システムソフトの『マスターオブモンスターズ』（PC-8801SRシリーズ、X1シリーズ）をお持ちの方が使用できます。なお、このディスクは、ポプコム編集部が、㈱システムソフトの許諾のうえで、独自に製作したものです、すべての点において、ポプコム編集部が責を負うものであり、㈱システムソフトが関与するものではありません。このディスクに関することで、質問、お問い合わせなどは、ポプコム編集部にお願いいたします。

パソコンソフト自販機

武尊

札幌	そうご電器YES 5F	(011)214-2650
	札幌電器ストア豊平店	(011)822-1435
	九十九電機札幌店	(011)241-2299
	パソコンショップハトソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チェーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	テクノハウスエイトビア	(0196)23-4470
	テンコードチェーン盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チェーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	ダイエー仙台店 5F	(0222)261-1251
	テンコードチェーン仙台本店	(0222)255-5290
	テンコードチェーンDaiei仙台東口店	(0222)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(0222)224-5591
郡山	ダイエー郡山店電器館 2F	(0249)34-2121
	うすい百貨店	(0249)32-9001
福島	庄司デンキ駅東駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)25-0513
山形	庄子デンキ山形本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(0252)43-5135
	Picこばり店	(0252)23-5791
長岡	丸善デパート 1F	(0258)33-4970
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)32-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
水戸	川又書店駅前店 2F	(0292)31-0102
大宮	ダイエー大宮店 7F	(0486)45-4147
上尾	ポンベルタ上尾	(0487)73-8711
津田沼	イトーヨーカドー津田沼店 6F	(0474)79-3111
千葉	ラオックス千葉店(PERIE 3F)	(0472)27-5318
	ハ千代台ラオックスハ千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS 4F	(03)255-411
	ミナミ電気館 4F	(03)255-4040
	サトームセン(ラジオ館) 5F	(03)251-1464
	サトームセン本店 5F	(03)253-5879
	OVA秋葉原 2F	(03)258-3711
	コム本店	(03)251-1523
新宿	ラオックス新宿店	(03)350-1241
銀座	マイコンベース銀座 1F	(03)535-3381
池袋	ビックカメラ池袋東口本店 4F	(03)988-0002
渋谷	上新電機J&P渋谷店 1F	(03)496-4141
世田谷	ヤマギワ玉川店(高島屋5F)	(03)708-1638
武蔵野	ラオックス吉祥寺店 2F	(0422)21-3471
小金井	サンパード長崎屋 6F	(0423)85-3810
立川	丸善無線(Will 6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気 2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう 7F)	(0426)26-4141
昭島	エスパ昭島 3F	(0425)46-1411
町田	東急ハンズ町田店 B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21 7F	(045)314-2121
	ダイエー戸塚店 3F	(045)881-1261
	ICCコモランドあざみの	(045)901-1901
	ICCコモランドかもい	(045)834-9836
川崎	セキグチデンキ川崎店 3F	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0466)43-1771
平塚	秋梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店 オーディオ館	(0462)22-2722
相模	システムインナカゴミ相府	(0552)28-3333
長野	ダイエー長野店	(0262)27-1311
松本	イトーヨーカドー松本店 6F	(0263)36-2311
	株式会社遠兵	(0263)32-6350
金沢	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-5075
福井	3Q PASわくわくメディア館	(0776)23-7821
	だるまや西武	(0776)27-0111
沼津	メルパ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルパ静岡	(0542)54-5338
	有メルパ富士店	(0545)51-8822
浜松	メルパ1	(0534)64-6412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-1691
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館 4F	(052)264-1534
	丸善無線 第一アメ横店	(052)263-1626
	名古屋情報センター	(052)201-1234
	栄電社テクノ大須	(052)252-0181
	トップカメラ4F	(052)971-0117
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
	パソコンショップコムビットサーラ	(0532)32-7851
岡崎	ジャスコ岡崎店	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店/パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	岐阜マイコンセンター	(0582)51-6338
大垣	スイテック	(0584)89-8355
津	河合無線DA 津	(0592)26-0111
四日市	河合無線カテンワールド 四日市	(0593)54-3366
松阪	Kawai Bax店 6F	(0598)26-0111
大津	西武百貨店関西大津店	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06)634-1211
	J&Pメディアランド	(06)634-1511
	ニヤヤランド	(06)632-0088
	ニノミヤパソコンランド難波店	(06)643-3217
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06)341-2031
	J&P阪急3番街店	(06)374-3311
千里	中川ムセン千里店	(06)862-9516
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
	西武百貨店関西高槻店	(0726)83-0111
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
奈良	ニノミヤパソコンランド奈良店	(0742)26-2003
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C-SPACE	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7911
	上新電機三宮一番館店	(078)231-2111
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)32-1221
	株コンパックス	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう 7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタヂチ	(0888)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-6711
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(0933)551-8281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレデ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)26-1333
熊本	寿屋荒正店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)322-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎屋百貨店	(0985)27-4111
那覇	ベスト那覇パソコン館	(0988)61-0505

タケルが変わったぞ!!

一秒でも早く君の手元にソフトを届けるために、新しいタケルはCDROM対応になったぞ！もう今迄のように待たせない。

ブラザー工業株式会社

〒467 名古屋市瑞穂区掘田通9-38
新事業推進室第1G
TAKERU事務局(052)824-2493
東京営業所(03)274-6916
大阪営業所(06)252-4234

※コンピューター・ソフトウェアは著作物です。著作権の許可なくコピーあるいはレンタル等の行為は、法律で禁じられています。

資料請求券
ポプコム

■CROSS MEDIA SOFT

やじうまペナントレース 1988

「文句言うなら、やってみろ!!」

これが本命 やじうまペナントレース。

監修：田淵幸一
〈プロ野球解説者〉

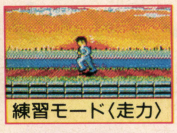
——というわけで、日頃、監督の采配や選手のプレイぶりに不満のある方、檄を飛ばしたい方、この野球ゲームソフトなら大満足。意中の球団の「入団テスト」からはじまる選手プレイ。選手交代からサインプレイなどまでこなす監督プレイ。ひとり2役でペナントレースを勝ち抜け!

なんと'88年プロ野球詳細データを完全シミュレートした、ウルトラリアルな『やじうまペナントレース』鮮烈デビュー。

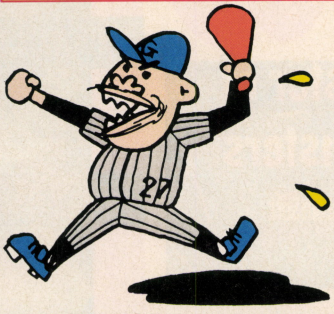
入団発表

練習モード〈実技〉

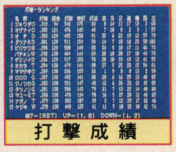
練習モード〈体力〉


練習モード〈走力〉

内野ズーム・アップ　外野ズーム・アップ



チーム成績


打撃成績

絶賛発売中!!

- ●PC-88VA ●PC-8801FH/MH/FA/MA ディスク3枚組
- ●PC-8801mkⅡSR/FR/MR/TR 要2ドライブ ¥7,800

12球団データ他 機能アップ **PC-98版1月中旬発売**

- ●PC-9801F/VF/M/VM/VX/UV/UX/CV
要384KB以上、2ドライブ ディスク3枚組 ¥7,800

MUSIUMユーザーからの熱い要望にお答えしてデータ曲集登場!

MUSIUM3 曲データ集

♫FM音源3声、PSG3声を最大限に活用した曲データを全30曲収録した「MUSIUM3」対応曲データ集。
♫「自動演奏モード」でBGMとして楽しむのも、「音符入力モード」で自分なりにアレンジし直すのもOK!
♫収録曲はポップス、ロックから演歌、ナツメロまでのヒット曲ばかり!

主な収録曲

＊赤いスイートピー＊ガラスの十代＊ミ・アモーレ＊六本木心中
＊男と女のラブ・ゲーム＊雪国＊バッド＊ファイナル・カウント・ダウン

ご注意

このソフトには「MUSIUM3」(PC-88, FM-77版)か「MUSIUM3 EXPERT」(PC-98版)が必要です。

12月10日発売予定		
	●PC-9801F/VF/M/VM/VX/UV/UX/CV	
	●PC-8801mkⅡSR以降	
	●FM-77/77AV	全て ¥5,800

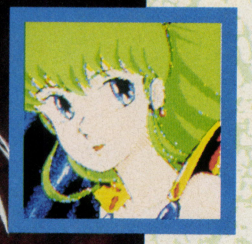
●発売元 ビクター音楽産業株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F
TEL.03-423-7901(お電話でのお問い合わせは平日12時から19時まで)

CROSS MEDIA SOFT

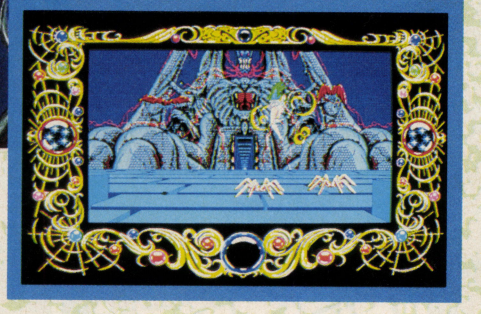
Alantia

アランティア

©中村明彦/VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.



ゲームがアニメを超えた?!



- ▶PC-9801シリーズの限界に挑戦したフル・アニメーションによる迫力の３Ｄシューティング・ゲーム。
- ▶華麗な全10ステージで展開される300パターン以上の敵の攻撃と45種200パターン以上のキャラクター数。
- ▶毎秒15枚の描画による驚異の高速アニメーション処理。
- ▶ＦＭ音源対応のオリジナルＢＧＭ10曲収録。

キャンペーン実施　特製ポロシャツを抽選でプレゼント！〈詳しくは商品マニュアルをごらん下さい〉

★初回特典：オリジナル・ステッカー付!!

好評発売中!! ¥8,800〈ディスク3枚組〉

●PC-9801UV/CV/UX/VM/VX/RA
（要640Kメモリー、FM音源対応）

●発売元 **ビクター音楽産業株式会社**　〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F
TEL.03-423-7901（お電話でのお問い合わせは平日12時から19時まで）

通信販売　●当社の商品をお近くのパソコン・ショップでお買い求めになれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい。（送料無料）〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F ビクター音楽産業株〈通信販売係〉

資料請求券
POP COM 89-1

ったくなんだってのよ！この事件。

＜山崎弘美は、室岡幸子の事を大岩刑事に話しかけた。＞

大岩：室岡幸子は、自殺未遂を越し、入院していたんだ。弘美くん、何か心当たりはないかな？

弘美：幸子には、好きな男の子でもいたのかしら。ほら、幸子って昔から一途のところがあったから。

＜山崎弘美は、大岩刑事から自殺未遂について詳しく聞いてみることにした。＞

大岩：たまたま非番だった俺は、自分のアパートから駅前に向けて歩いていたんだ。駅前の定食屋で遅め晩飯を食べようと思ってね。

弘美：たしか、大岩さんのアパートは中山町だったわね。

大岩：そう、その踏切はアパートと駅の間にあるんだ。朝夕は通勤列車が休みなく走っているんで、踏切が１０分以上も開かないことがよくあるんだ。

＜脳裏にピンとくるものを感じた弘美は、死亡時刻を大岩刑事に聞いてみた。＞

弘美：それじゃ、通勤列車が休みなく走っていたんじゃない。

大岩：俺が室岡幸子に気が付いたのは、５分ぐらい踏切で足止めされ、列車が途切れてからだね。

＜山崎弘美は、他の目撃者についても大岩刑事に聞いてみることにした。＞

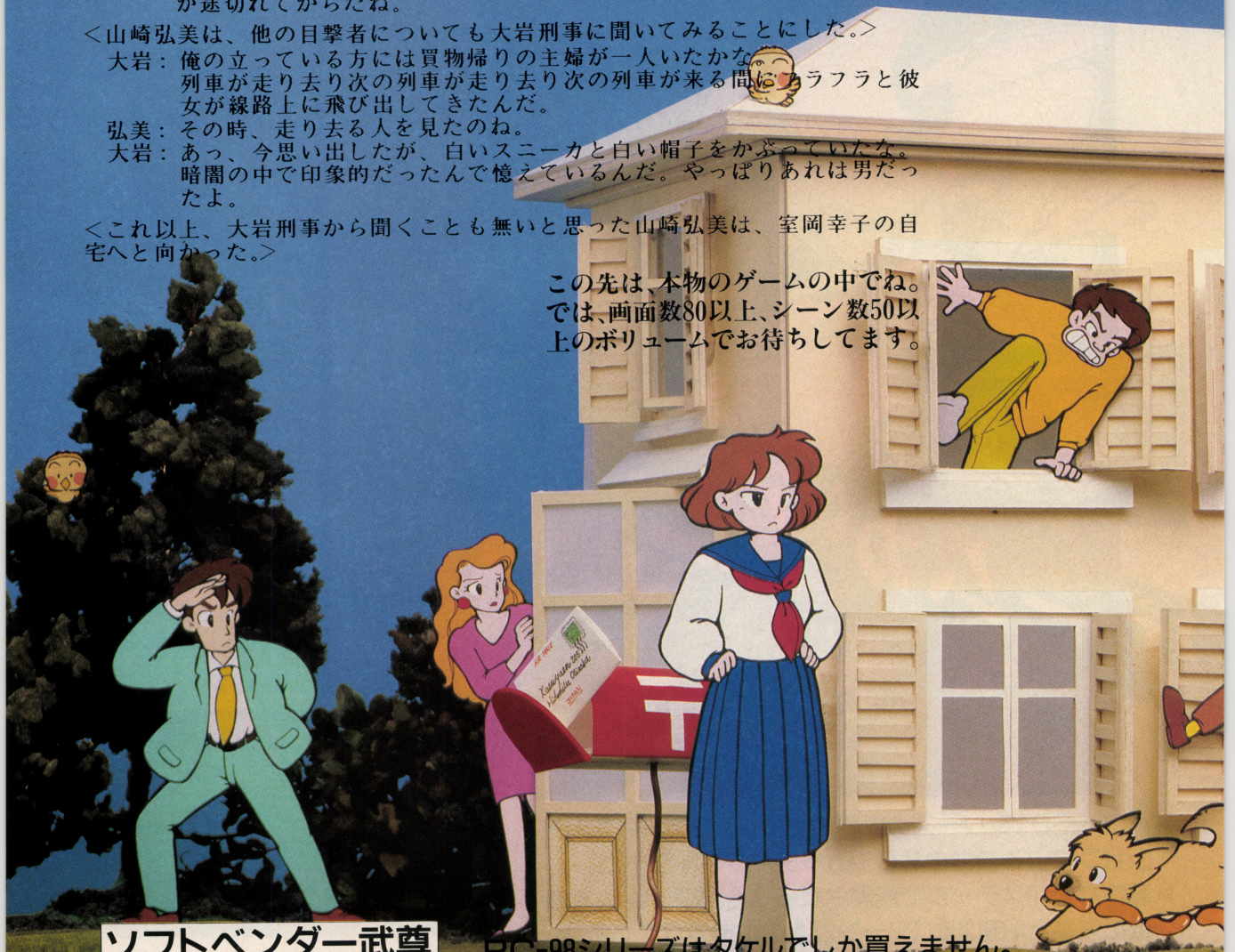
大岩：俺の立っている方には買物帰りの主婦が一人いたかな。列車が走り去り次の列車が走り去り次の列車が来る間にフラフラと彼女が線路上に飛び出してきたんだ。

弘美：その時、走り去る人を見たのね。

大岩：あっ、今思い出したが、白いスニーカと白い帽子をかぶっていたな。暗闇の中で印象的だったんで憶えているんだ。やっぱりあれは男だったよ。

＜これ以上、大岩刑事から聞くことも無いと思った山崎弘美は、室岡幸子の自宅へと向かった。＞

この先は、本物のゲームの中でね。では、画面数80以上、シーン数50以上のボリュームでお待ちしてます。



ソフトベンダー武尊

武尊

PC-98シリーズ12月同時発売！

PC-98シリーズはタケルでしか買えません。

★PC-98シリーズ（㊙PC-9801㊙640KB）
(5″2HD)×1、(5″2DD)×2、(3.5″2DD)×2

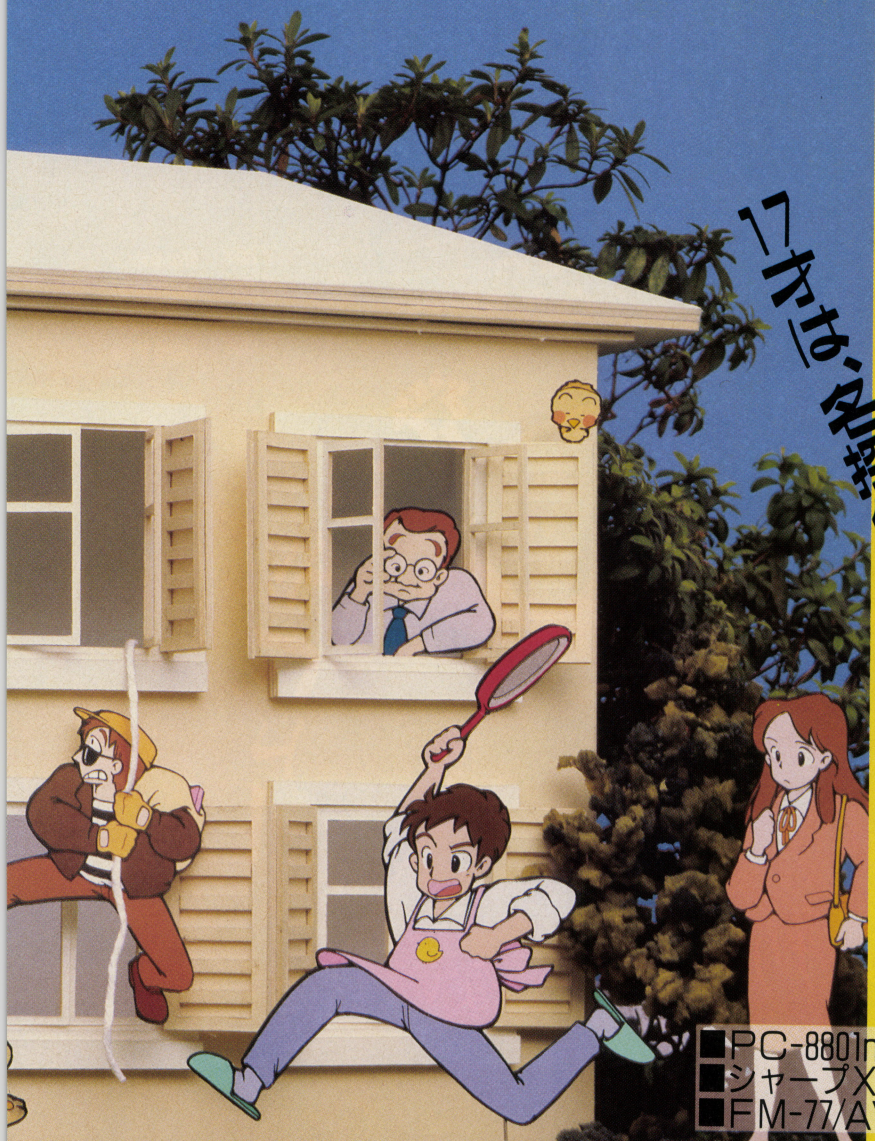
TAKERU価格￥6,200

ブラザー工業株式会社 〒467 名古屋市瑞穂区堀口通9-38

当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸（レンタル）行為について、これを一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。

殺人は手紙にのって

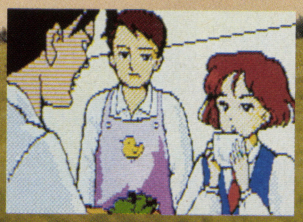
弘美の親友、幸子の突然死から起こる連続殺人事件。
次々、浮かび上がる疑惑と不思議な容疑者たち。
そして、配達されない手紙。弘美が、ラジカル刑事とコンビを組んで、飛び込んだ事件の先にあるのは何!?



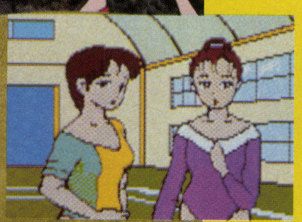
12月発売予定
￥7,800

■PC-8801mkII/SRシリーズ(5"2D)×3
■シャープX1turboシリーズ (5"2D)×3
■FM-77/AVシリーズ (3.5"2D)×3

上記の機種は、お近くのデパート又はパソコンショップにてお求め下さい。


朝早く、コーポ山崎を訪れた大岩刑事は、弘美に親友の幸子の突然の死を告げた。

幸子の死んだ原因を調べる為に、単身彼女が通っていた学校に出かける弘美。


調査が進むうちに新たな殺人が起こる。コーポ山崎の住人が自室で死んで……。

TWIN SOFT

制作/発売元 ツインソフト
〒184 東京都小金井市貫井北1-5-2.205
☎ 03-360-3912

総販売元 アイ・シーソフト販売㈱
〒169 東京都新宿区北新宿2-1-16松本3号ビル
☎ 03-361-4595

Micronet CO., Ltd. 〒064 札幌市中央区南10条西15丁目ムラカミビル3F ☎011-561-1370

ぎりっ

ここは某年・某月・某国・某市、何時とも何処ともわからない街、
きみはいきなり極道者で組の若い者にも人望があつい。そして某日、
極道をきわめた大親分の部屋に呼びだされ、とつぜんこんなことを言
われる。「わしは、長くない」きみは、だまっている「どーだおめー、この組をまかされてくれねーか」
「おやっさん！なにいってんすか」と詰め寄るきみのほうを見つめゆっくりとうなずくとがっくりと力が抜けた！
頭の人望でもっていた組だ、離れて行くヤツもいる。
今きみは、いくつかのシマを基に組をまとめ、勢力を拡大するのが、親っさんへの恩返しだ！
12都市での抗争を、再現！極道も、殺し屋も、チンピラも、きみの部屋に大集合！きみしだいでこの街は、きみ
の物だ！「シミュレーションゲーム!?」と聞いただけで、ケイエンしてしまう君。操作がむずかしい、時間がか
かる、グラフィックが貧弱、音楽性に欠けるなどなど、いままでのS.L.Gに不満をもっていたきみ。「S.
L.Gならば、ま　　かせて！」というきみにも、マイクロネットが自信をもってお送りします。

○フルマウスオペレーションで操作ラクラク！
○かくしコマンドもあって、ちょっとしたゲームをするとそれも、おしえてもら
えちゃう！
○ヒントはマニュアルのな・か・に？

X1　5"2D……6,800YEN　発売中！
PC-88 5"2D……6,800YEN　12月中旬
PC-98 (5/3.5各種) ……6,800YEN　開発中
MSX2 3.5"2DD……6,800YEN　12月下旬

堂々デビュー

ひかってなけりゃ、男じゃないぜ！

極道伝取り

SATO

たんたんたんばがゲームに成った!

このゲームは、ボードゲーム「たんば」(発売元㈱ヨネザワ/プロデュースA.A.STATION)をマイクロネットがパソコンに忠実にさいげんしたものです。
痛快無類!、笑いとペーソスにあふれるスペクタル巨篇!、この面白さは他の追従を決してゆるしません……!?。

○オリジナルのボードゲームを、X68Kのスーパーデラックスなグラフィック能力によって忠実に再現!しかもコンピュータゲームならではのアップテンポなノリのよさを実現しました。
○オーバーラップ ウィンドー/フルマウス オペレーションなどX68Kのハイ パフォーマンスをいかした操作性の高さを実現。(オペレーションは、ビジュアルシェルとほとんど同じなので違和感ありません。)
○「たんば」は、5人で争うのが最もエキサイティング!。しかも、君の友達が忙しくて相手をしてくれなくてもOK!! ゲーム中の6人の陽気な仲間から自由にチョイスしてあそぼう!。もちろん5人以下でも十分たのしい、彼女と2人で「たんば」もいいかも?(エキサイトしすぎて彼女にきらわれないように!)

ついにX68に、輪廻転生霊界双六ゲーム「たんば」登場!!
X68K 5"2HD……7,800yen

移植版もゾクゾク登場予定!			
X1	5"2D	6,800YEN	12月上旬
MSX2	3.5"2DD	6,800YEN	12月上旬
PC-98	(5/3.5各種)	6,800YEN	12月上旬
FM77	3.5"2D	6,800YEN	12月上旬
PC-88	5"2D	6,800YEN	12月中旬

©1987 丹波哲郎 相原コージ 高橋章子 YONEZAWA

GRAPHIC TOOL
GABAN MSX2 がばん

マウス対応 メモリー 64K VRAM 128K
MSX2 3.5"2DD……9,800yen

普通に、つかえるスーパーツール

他社MSX2用作画ソフトで、製作した作画DATAも読み込むことが可能!

MSK2はアスキーの登録商標です。

各機種ゾクゾク新登場!!

麻雀狂時代 SPECIAL

バスマウス対応 2ドライブ専用 256K以上
PC-9801 5"2DD(二枚組)……6,800yen
PC-9801 3.5"2DD(二枚組)……6,800yen

インテリジェントマウス対応 1ドライブ可
FM77AV 3.5"2DD……6,800yen

バスマウス対応 256K以上
PC-9801 5"2HD……6,800yen
PC-9801 3.5"2HD……6,800yen

好評発売中!

移植版情報!

NEO STRATEGIC SIMULATION
STORM

PC-9801 5"2HD ……7,800YEN 12月下旬
PC-9801 3.5"2HD……7,800YEN 12月下旬
PC-9801 5"2DD……7,800YEN 12月上旬
PC-9801 3.5"2DD……7,800YEN 12月上旬

TETRIS
テトリス

好評発売中!!

このくやしさは、快感だ。

シンプルなものほど奥が深い。それは、おもしろさの本質を見極め、磨きあげているからだ。ソ連で生まれたゲーム「テトリス」が、世界中で人気を博しているのも、本物のおもしろさを持っているからだ。ルールは簡単だが、その楽しさは奥が深い。ゲームオーバーになるたびに感じるくやしさが、やがては快感になるほど「テトリス」は魅力に満ちている。

好評発売中 ¥6,800

PC-8801シリーズ・X-1シリーズ・PC-9801（要256KBRAM）
PC88VAシリーズ・X68000・FM77AV・FMR-50
MSX2 専用 メインRAM64K、VRAM128Kを必要とします。

X1シリーズの発売がおくれています。
ご迷惑をかけて申しわけありません。

MSX はアスキーの商標です

ビー・ピー・エス 担当/吉田・南都
〒226 横浜市緑区鴨居3-1-3 鴨居ユニオンビル4F TEL 045-931-0151

「テトリス」ゲームクイズ実施中 ▶ 詳しくはパソコンショップ店頭にあるチラシをご覧ください。

「響子さん僕と結婚してください。」

アドベンチャーゲーム

めぞん一刻 完結篇

～さよなら、そして…～

©R.TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV

■12月16日新発売■

●X68000スペシャル……¥9,800

■好評発売中■

●MSX2 3.5″ディスク版……¥7,800

●FM77AV(2D 4枚組)……¥7,800

MSX2 The Japanese Cartridge S-RAM対応

MSX MUSIC対応FM音源

●MSX2 ROM版(4メガロム)
●PC-8801シリーズSR以降
●PC-9801シリーズ
●X1シリーズ
} 各¥7,800

■バーコードナンバー■

●8801 5′2D：4988608 822537

●9801 5′2HD：4988608 821554、5′2DD：4988608 821547
3.5′2DD：4988608 821448

●X1：4988608 823527

●MSX ROM：4988608 825804、DISK：4988608 825446

●FM77AV：4988608 824432

●X68000：4988608 826659

●テレカサイズステッカー(4枚)、オリジナルポストカード付

●結婚式御招待状スタイルのカラーマニュアル

お詫びと訂正：「めぞん一刻完結篇」MSX2・ROM版はジョイスティックには対応しておりません。あらためて訂正いたします。

アドベンチャーゲーム

What's Michael? ホワッツ マイケル

©小林まこと・講談社・テレビ東京・キティエンタープライズ

かーわいいー!!

「思いっきり笑えるアドベンチャーゲームください!!」
おっまかせください！
あのホワッツ・マイケルがアドベンチャーゲームになりました。
ポッポやミニケルももちろん登場します。
勝手気まま、飽きっぽく、愛されても飼い馴らされないあの
マイケルがみなさんに笑いとやすらぎをお送りします。
コミカル・アドベンチャーゲーム「What's Michael?」。
あなたの机の上でマイケルが今踊る！

■近日発売■

●PC-8801シリーズSR以降……¥7,800

●PC-9801シリーズ……¥7,800

■バーコードナンバー■

●8801 5′2D：4988608 862533

●9801 5′2HD：4988608 861558、5′2DD：4988608 861543、3.5′2DD：4988608 861444

★元気にスタッフ募集中★

●ゲームデザイナー ●プログラマー(アセンブラが使える人) ●音楽スタッフ

※担当、和田までTELにてご連絡下さい。

最新ソフト情報が聞ける
インフォメーションダイヤル 0593-53-3611

〈通信販売〉 送料サービス

通販をご希望の場合、商品名・機種名・住所・氏名・電話番号明記の上、㈱マイクロキャビン通販部まで現金書留でお申し込み下さい。

STAC Software Technology & Communication

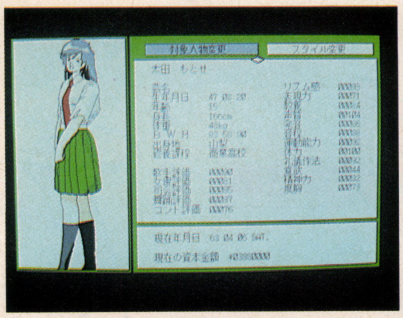
表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行なうと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。

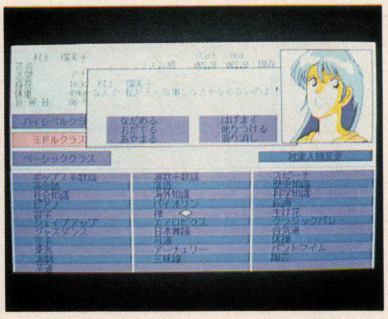
WE MAKE ADVENTURE SPIRIT.

マイクロキャビン®

株式会社 マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482

1988、TOKYO
熱い夢を胸に抱いた男が
たたずんでいた……

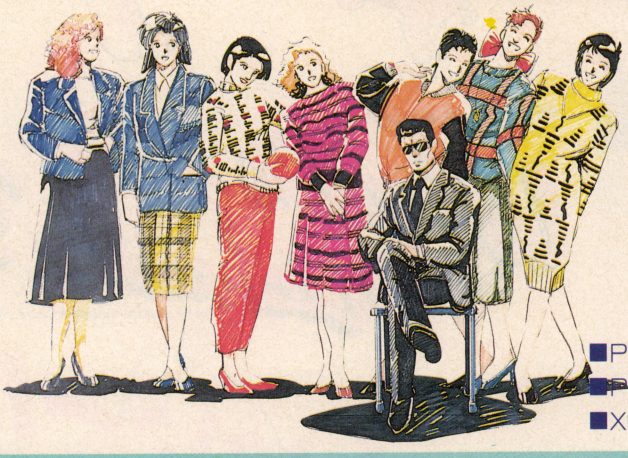




近日発売

芸能プロ・経営シミュレーション

PRODUCTION MANAGER



君は資本金700万円の芸能プロダクション経営者だ。いちから始めて、一流のプロダクションにしなければならない。オーディション、レッスン、キャンペーン、政治家顔負けの根回しの数々…。目指せメジャー！

しかし、そう うまくいかないのが現実だ。ダダをこねてレッスンしない奴、プライドが高くて仕事を選ぶ奴、すぐメゲて辞めちゃう奴…。はたして自社企画ができるような大プロダクションになれるだろうか？

マルチ・エンディングの真面目な芸能プロダクション経営シミュレーション・ゲーム!!

■PC-9801 VM/VX/RA　5″2HD
■PC-9801 UV/UX　3.5″2HD
■X68000　5″2HD

作/佐藤敏孝
定価(各)9,800円

フライト・シミュレータ

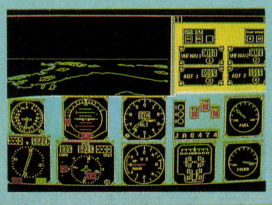
日本縦断セスナ・フライト

作/Eagle Papa

オーバーレイ・シート、無線標識マップ付!!
FM音源対応　要MS-DOS 384KB以上

■PC-9801 M/VM/VX　5″2HD
■PC-9801 F/VF　5″2DD
■PC-9801 UV/UX　3.5″2HD

(各)定価9,800円　2枚組



日本全国の主要30ヶ所の空港（＋1訓練飛行場）、
148ヶ所の無線標識、無数の地形など、膨大なデータをインプット
コックピットの計器類を忠実に再現、
有視界飛行、無線標識を使った計器飛行が可能！
搭乗機は双発ジェット機「セスナ500サイテーション」と
単発レシプロ機「セスナ172スカイホーク」が選択可能！

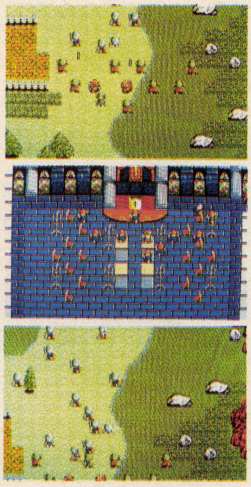
COMPAC INC.　株式会社コムパック　☎(03)375-3401(代)　〒151 東京都渋谷区代々木1-37-1　ぜんらくビル

北の国ログリスを制覇する者は誰か。

北の国ログリスを制覇する者は誰か。人間、ドワーフ、エルフ、リザードマン、バードマン、数々の部族を巻き込み、今、カーディックと、オルニックの戦いが、始まった。

A.R.P.G.や、シュミレーションのイメージを変えた、あの"シルバー・ゴースト"が、16ビット用に大きくスケールアップ。沢山のチビキャラが、広大なエリアにくり広げる迫兵戦！

革新の多人数自動コントロールシステムによるアクティブ・シュミレーション
1マップに最大80人の大迫力戦闘シーン
スクロールエリアは100以上./



ファースト・クィーン

First Queen

オルニック戦記

PC-98M以降用　5'2HD　8,800円

12月中旬発売予定

Silver Ghost

●"シルバー・ゴースト"PC-88SR好評発売中5'2D　7,800円

●X1ターボシリーズ新発売！

おまたせしました。タケル専用6,000円です。

KSK 呉ソフトウェア工房
〒330 埼玉県大宮市大門町3-197
星野第二ビル302号 ☎0486(46)0660

時計の針が時を刻む時、
またひとつのドラマが始まる。

刻々と過ぎ去っていく時間の流れの中で貴方はどんな行動をするのだろうか？　時間の流れはさまざまな現象を起こしその映像を、音を、そして興奮を貴方の眼に、心に焼き付けるだろう。どちらが本物の現実なのか？　貴方にとって、それはどちらも本当の現実なのかもしれない…。

●アドベンチャーゲームの良し悪しは、シナリオで決まります。今回は原作に、三毛猫ホームズシリーズなどで著名な推理作家、赤川次郎氏を迎えました。プロが創り出す推理の世界の中を、歩き、捜し、苦悩しながら、存分にお楽しみください。●小説をシミュレートしてシナリオを創作していますが、小説を読んだことがある人も、ない人でも楽しめる作りになっています。「時間」という概念を取り入れたシステム構築をしたので、ただ聞きこみをしたり、場所を移動したりしても捜査は進展しません。登場人物ひとりひとりが、時間とともに行動していることを考えなければだめなのです。●赤川次郎氏独特のたたみかけるような文体も、300枚を越えるグラフィックと、35曲に及ぶ音楽とともにシミュレートしています。一度、自分自身で、ミステリーの世界を実際に体験してみてください。

赤川次郎原作
死体置場で夕食を

徳間書店刊

©赤川次郎　徳間書店・徳間書店インターメディア・ハート電子産業

■対応機種：PC-9801シリーズ(E以上)
※要漢字ROM.RAM384K以上　■メディア：5"2HD4枚組

価格9,800円　12月5日発売予定

■販売：㈱徳間コミュニケーションズ　■監修：㈱徳間書店　■制作：徳間書店インターメディア㈱

〒105 東京都港区新橋4-10-7　TEL 03(432)4471

麻雀五輪の書

麻雀 最強 武蔵

有名人データ準備中! あなたも有名人と遊べます。

最先端技術(ニューロ)を導入した、麻雀専用アルゴリズムを搭載。あたかも対戦相手がいるかのようなゲームが楽しめる。また、打ち方のクセや強さをデータとして記録できるので、友達、有名人などさまざまな人と対戦することも可能。パソコン麻雀を変えるのはこれだ!

※ニューロとは——人間の脳組織と同じ情報処理体系を持ち、学習したり思考したりするシステム。

- 指示モード、オープン・モード、実戦モードなど多彩なゲーム・モード!
- 順位戦、名人戦、自由選択戦、かけ麻雀等、遊び方もいろいろ!
- そのほかにも便利な機能が盛り沢山!

■PC-9801シリーズ ¥9,800 12月10日発売

KING OF MAGIC

FANTASY SIMULATION

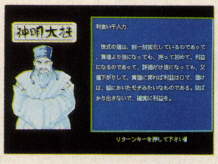
キング・オブ・マジック

●剣と魔法の世界で繰り広げられる、本格的戦略シミュレーション・ゲーム! ●敵対勢力は、人間・エルフ・ドワーフ・モンスターの4種族。種族を選んで、1人プレイから4人同時プレイまで可能! ●大陸全土、40ヵ国がすべてが異なるデザインの戦闘マップ構成! ●初心者から上級者まで楽しめる簡易戦闘モード、シナリオ選択機能等を採用!

■PC-9801シリーズ ¥8,800 新発売!

株式・投資シミュレーション

BILLIONAIRE 億万長者



●実際の投資の雰囲気を味わいながら、専門知識を学ぶことが可能! ●世界の政治、経済、紛争などリアルな情報をシミュレート! ●証券レディとの会話による、各社の業績・新製品・買占めなどの情報提供!

好評発売中

■PC-8801SR以降、PC-9801シリーズ、FM-77AVシリーズ、FM R-50、FM 16β、J-3100、X68000、M-500 各 ¥9,800

SFウォーシミュレーション+ロールプレイング

WARNING

ウォーニング TYPE68

●目標指定の細分化、エネルギーチャージなど、新たなルール追加でよりシミュレーション性を持たせたバトル・モード! ●マップをワイド化し、イベントの追加変更など新たに手直したゲーム・シナリオ! ●機動兵器やアイテムを増やし、プレイの幅をアップ! ●プレイをスムーズにするレーダー、サテライトの2モードを追加。 ●そのほか、多くのスペックをグレード・アップ!

■X68000 ¥7,800 12月12日発売

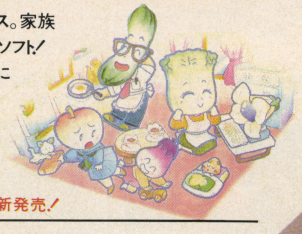
■PC-8801SR以降(VA可) ■PC-9801 5″3.5″ 各6,800 好評発売中

MSX版はブラザー「タケル」で発売予定

X68000版は、こんなに違う!

わが家の便利帳 vol.1

家計簿 プラス 福袋



●家計簿に占いなどをプラス。家族みんなで2倍に使える便利ソフト! ●家計簿、小遣い帳などに実力を発揮! ●今日の運勢、バイオリズム、相性判断なども本格的!

■PC-9801シリーズ ¥9,800 新発売!

MSX はアスキーの商標です。

COSMOS

未知との調和と創造

株式会社コスモス・コンピューター

〒150 東京都渋谷区桜ヶ丘29-24 秀和桜ヶ丘レジデンス611 ☎03(770)1821代

※仕様は改良のため予告なく変更することがあります。

通販

通信販売をご希望の方は、現金書留で当社までお申し込みください。送料は無料です。

資料請求券 POP1月

Ferrari and the Black Horse Rampant are registered trademarks of Ferrari Società Per Azione Esercizio Fabbriche Automobilie Corse. Used by permission.

逞しき跳ね馬の疾駆を見たか

Ferrari®

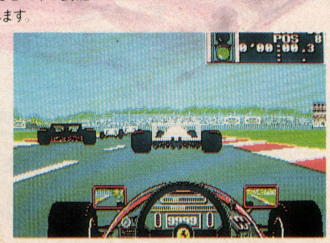
フェラーリ・フォーミュラー・ワン

FORMULA ONE
GRAND PRIX RACING SIMULATION

ポプコム11月号、12月号に掲載しました「フェラーリ誌上グランプリ」は、「フェラーリ・フォーミュラー・ワン」が、都合により発売が延期となるため、とりやめることになりました。読者の方々にご迷惑をおかけしましたことを深くおわび申し上げます。

F1GP。その決勝レースのスターティンググリッドに並ぶマシンは、最大26台。これはF1ドライバーが、世界中に26人しかいないことを意味する。そのF1GPにフェラーリのドライバーとして参加してしまおうという、本格的SLGがこの「フェラーリ・F1」なのだ！ドライビングゲームとしての面白さはもちろん、マシンの調整や遠征まで、F1ドライバーの行動を完全にシミュレーションさせてくれる。1000分の1秒を競う極限の世界に、一度エントリーしてみないか！

雑誌広告及びカタログ等で、対応機種PC-9801M(5'2HD)と表記いたしましたが、対応いたしません。深くお詫びいたします。



ELECTRONIC ARTS®

エレクトロニック・アーツ株式会社
〒106 東京都港区東麻布1-10-12 カメダビル6F
カストマーズサービス専用電話03(505)3130
お問い合せ時間9:30～12:00 1:00～5:00土日祭休

新発売

ハーレムじゃあ〜。

高原「キ・ヨ・サ・ト」を舞台とした推理アドベンチャー!!
スリリングに、そしてビューティフル……!!

ヤングギャルに人気の清里。
その清里を舞台とした本格アダルトAVG

ペンションストーリー

花の清里

個性豊かなグラフィック
スリリングに展開するシナリオ
感情たかなるセリフ連動アニメーション
臨場感あふれるB.G.M.
全機種FM音源対応

叔父さんの別荘に招待された僕は、ルンルン気分で清里まで出かけた。
なんせ美人妻の叔母さんはじめ、
6人もの美女が待ちうけてるんだもんね〜〜。
ところが別荘に着いてみたらOH〜っと大変!
何か事件が起こったらしい。
えぇっ!! 叔父さんが死んじゃったってぇ?
殺人? それとも事故死?

ど〜なるんだ? これから……

PC-88シリーズ 10月28日
PC-98シリーズ、MSX2 11月15日
定価7,800円

対応機種

●NEC	PC-88SR以降	5"2D	4枚組
	PC-98VM以降	5"2HD	2枚組
	PC-98UV以降	3.5"2HD	2枚組
		3.5"2DD	2枚組
●MSX2 (RAM64K、VRAM128K)			

近日発売

と・き・め・いてロールプレイング!!
「ときめきスポーツギャル」I、II、IIIのギャル総出演
ときめきスポーツギャルロールプレイングアドベンチャー第2版
「帰り道は危険がいっぱい」予価8,000円

お申し込み方法

●お求めは、お近くのパソコンショップまたは、下記宛に品名と機種、氏名、住所、電話番号を記入の上、現金書留にてお送り下さい。(送料無料)
〒104 東京都中央区京橋郵便局 私書箱103号
SP 通販係まで

企画・制作/アダルティン
ADULT INN
©1988 ADULT INN SOFTWARE INC.

発売元/スタジオパンサー

業務拡張のため、スタッフ大募集!! 88、98、MSX、X6800のプログラマー(アセンブラ、Cのわかる方) 熱意のある若者たちよ、集まれ!! 担当/早川

ARTDINK

大海令

大日本帝国海軍の軌跡

歴史を一冊の本に例えるなら、
数千頁の物語がここにある。

昭和十六年十二月一日、軍令部総長から連合艦隊司令長官に、
歴史の一頁を彩る開戦命令書が発令された。
いわゆる「大海令第九号」である……

12月15日発売予定

PC-9800シリーズ

(VM/VX/UV/UX/CV/RA/RX)
●要2Dドライブ ●要バスマウス ●要640KB
●5"2HD 3.5"2HD (4枚組)
●FM音源対応
価格 12,800円

X68000 来春発売予定

常に変化するリアルタイムアクションは
すべての表現をより現実に近づけた。
ウォーシミュレーションゲーム「大海令(だいかいれい)」。
進攻編、本土防衛編の2編で構成され、
太平洋戦争の火ぶたとなった真珠湾攻撃から幕はあがる。
もし米空母を沈めていたら、
もし450万バレルの重油タンクを破壊できていたら……
史実を逆転させる数々の要因があげられる。
このゲームではあなたが歴史を塗り変えるのだ。

好評発売中

鉄脚の響き、世界を駆ける。

本格的鉄道シミュレーションゲーム

A列車で行こうII

PC-9800シリーズ
●5.2HD 3.5.2HD ●要ハードディスク
●要640KB(384KB) ●FM音源対応
●5.2HD 3枚組

X68000
●5.2HD 3枚組
価格12,800円

「A列車で行こうII」新マップ、
好評直送中!
オーストラリア編・ナイル川編・シルクロード東方編・
シルクロード西方編・東海道編とさらに難易度
高めた新マップ 劇的なドラマがあなたを待つ
(詳細は、「A列車で行こうII」のパッケージの中に
入っている新マップ乗車券をご覧ください)

株式会社 アートディンク 〒275 習志野市津田沼2-11-20
TEL 0474-77-7541

通信販売(送料無料) 住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・
メディア名を明記して、左記まで現金書留でお申し込み下さい

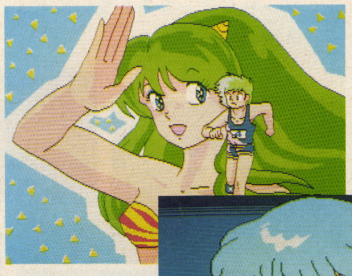
小学館

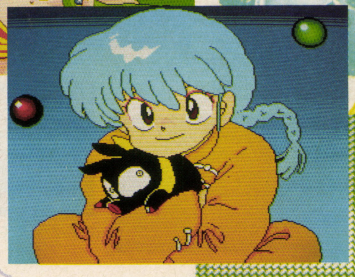
みんなに楽しい
POPCOM SOFT

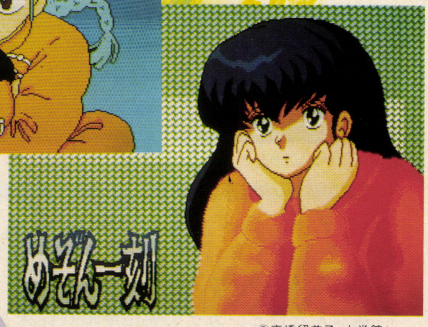
めざせダ・ビンチ。

だれでも、とてもカンタンにCGが描ける
スーパーグラフィックツール「ダ・ビンチ」にMSX2版がついに登場。
巨匠ダ・ビンチもあっと驚くさまざまなテクニックを
使いこなしてCGの鮮やかな世界を存分に楽しもう。

ダ・ビンチならではの
スーパーテクを駆使すれば
キミもCGアーチストに
なれるよ。







© 高橋留美子・小学館

ダ・ビンチMSX2版のうれしい特長

- カラーは欲ばり256色、しかも256×212ドット。
- メニューのアイコン表示は、ダ・ビンチの血統。
- マウスを標準サポート。キーボードでももちろんOK。
- アイコンやカラーパレットの表示位置を、ダイナミックに移動可能。操作性が大幅アップ。
- 描く場所を部分的に設定できる描画エリア設定機能。
- 3.5インチフロッピー使用。描画手順セーブ、画面イメージセーブ、部分セーブの3種類のデータセーブ方式。

スーパーグラフィックツール

ダ・ビンチMSX2版

(3.5インチ2D) 定価7,300円

PC-8800シリーズ、X1シリーズ、FM-7 77シリーズ(定価・各6,800円)
PC-9800シリーズ(定価9,800円)も好評発売中。

●「ダ・ビンチ」MSX2版にはMSX-DOSを組みこみずみです。
●MSX-DOSはアスキーの登録商標です。

©小学館
©新企画社・HAL研究所

近日発売予定

お求めは全国の有名パソコンショップ、大型書店で!
予約希望の方は、P.247の通信販売のページをよく読んでご利用ください。

超新作ソフト特集

ソーサリアン 追加シナリオVol.3

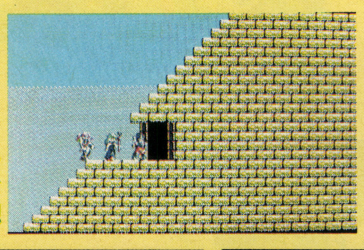
ピラミッドソーサリアン……ギルバレスの迷宮

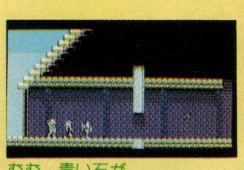
日本ファルコム　PC-9800シリーズ　PC-8801SRシリーズ　PC-88VAシリーズ　X1turboシリーズ
¥3,800円　それぞれ同一機種、同一メディアの『ソーサリアン』が必要です

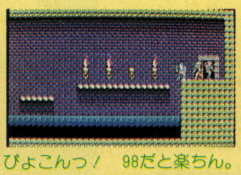
隠された黄金の仮面

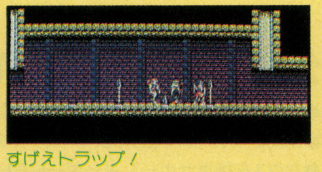
今回のシナリオは、日本から帰ったソーサリアンたちが、ギルバレスに復活した大魔王ギルバレスを倒しに行くというもの。シナリオ1は、ギルバレス島のはずれにある広大な砂漠、グブンナ砂漠というらしいんだけど、ここにある大ピラミッドが舞台。大魔王ギルバレスは、そのピラミッドの一つに、不思議な力を持つ、黄金の仮面を隠していた。その仮面にどんな力があるのかわからないが、どちらにしろ、ギルバレスに持たせておいてはならぬもの。ソーサリアンたちが奪いに行く、という感じなのである。

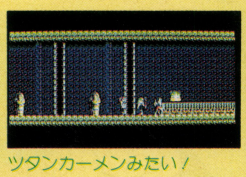
いやー、やっぱりVol.3ということで、シナリオディスクとしては、本チャンの『ソーサリアン』の3枚から数えて、6枚目。奥が深いのである。むずかしいのである。まだ、取材時には完成版じゃないということもあって、どこがわんないかがわかんないほどむずかしかった。トラップ類なんかも意地悪して、壮絶なのである。

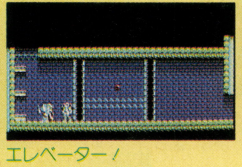

ここがピラミッドの入り口。

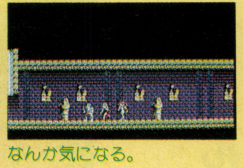

むむ、青い石が。

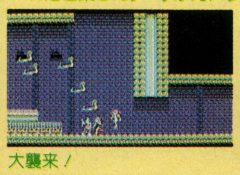

ぴょこんっ！　98だと楽ちん。


すげえトラップ！


ツタンカーメンみたい！


エレベーター！

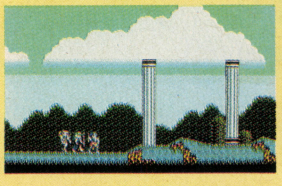

なんか気になる。

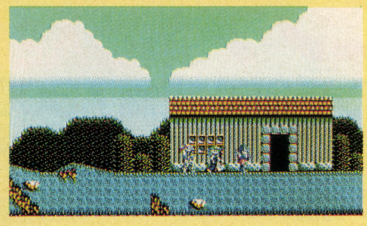

大襲来！

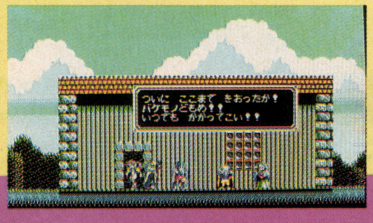
ふーむ！

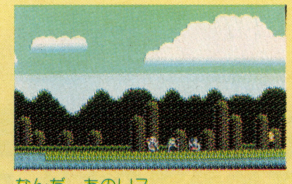
ラ・フォーヌの森

ここは、ラ・フォーヌの森。美しい森なんだけど、ガケの先にギルバレスの手下ガッシュが巨大城塞を築いてしまった。ギルバレスのもとに向かうためには、ここを通らなくちゃいけないんだけど、橋がないので行けない。まず、ここを通るまでがひと苦労。森を守ってる老夫婦の協力を得るのが先決。ちょっとおかしなおじいちゃんだけどね。

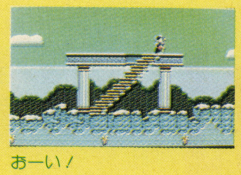

パックの木がきれい。

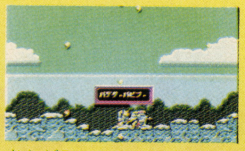

ここが老夫婦のうち。


おじいさん、わかってよ。

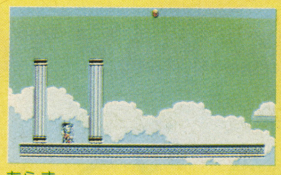

なんだ、あのリス。

初めに会うと、ギルバレスの手下だと思われて、まずは信用を得ることから。森の動物も協力してくれるので、このへんも、うまくやらないとね。いよいよ、城塞にたどり着いても、ここからが大変。かなりのキャラクターをそろえたと思ってたのが、あっという間に死んじゃったものねー。石になったりして、あれまー！って感じ。まっ、がんばりましょう！

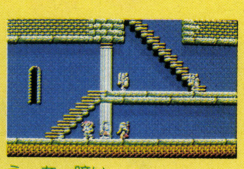

おーい！


なんだこいつ。

あの人、何？

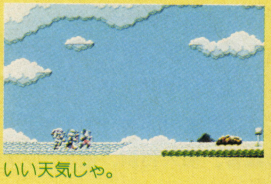

あらま。

おっ！　これは。

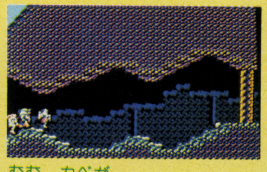

うーむ、暗い。

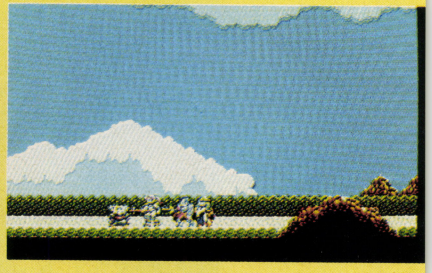
心を失った姫君

ギルバレスの力はいよいよ大きくなってきて、ギルバレス島に近いいくつかの国々で、年ごろの若い娘が次々に姿をくらまし、数日後、まるで人形のように、感情をいっさい持たぬ身で戻ってくる。リドニア王国のチェリー姫も、ついに犠牲者の一人になった、と。当然、王様の頼みで、お姫様を助けに行くわけだが、これが難物。なんか洞窟とかに入ってくわけなんだけど、入り口から、かなりやっかい。海岸には変なじいさんもいて、こいつーっ！

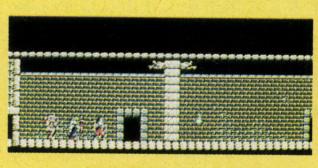

いい天気じゃ。

変なじいさん。

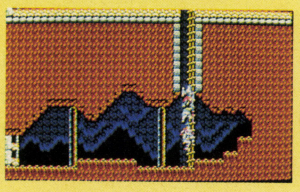

むむ、カベが。

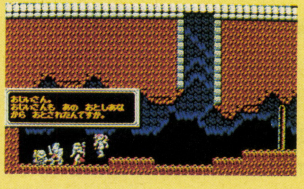


巨大神殿のわな


ぼわーんと火の玉。

行けないとさ。


わなにわなわな、なんてね。



じいさん、こんなとこで……。

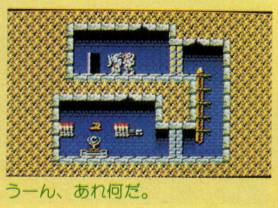
まさに、巨大神殿。ここが、ギルバレスの迷宮の入り口になってるらしいのだが、このシナリオは、だれあろう、あの木屋さんが作っているというわさである、そうだろう、そうだろう。見るからにむずかしそうなのである。まず最初から、火の玉みたいのが出てきて、なかなか死んでくれず、通信のじゃまになるし、地下に落っこちて、元に戻れなくなるし、んとにすてきにむずかしいのである。早くチャレンジしたいものの一つ！

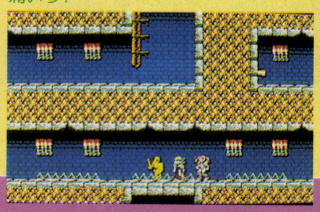
ギルバレスの迷宮

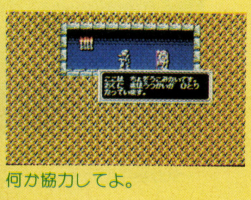
さーって、いよいよギルバレスの迷宮。広い、むずい、わからない、と三拍子そろった、大マップなのである。グラフィックも凝ってて、しかけもそうとうありそう。プレイしたときには、まだできてなかったんで、この先どうなるかはわからないんだけど、大物であることはまちがいなさそう。

というわけで、Vol.3の先行紹介はこれまで。来月は、もっと攻略法なんかも含めて、バーンとやるかんね。よろしく！

なんだ、おまえ！


うーん、あれ何だ。

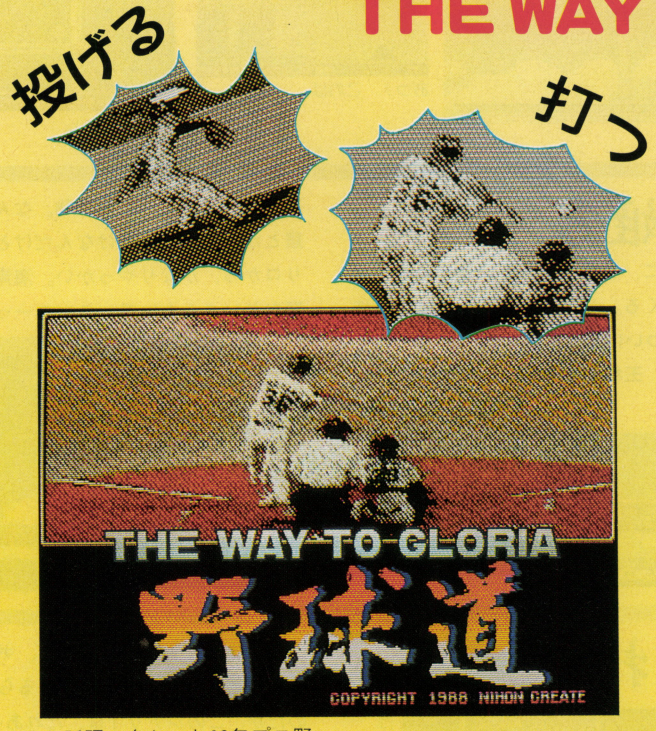

痛いっ！


何か協力してよ。

野球道

THE WAY TO GLORIA

日本クリエイト（タケルでのみ販売）
PC-8801SRシリーズ（VAのみ不可）
7,500円　12月中旬発売予定



なにかと話題の多かった88年プロ野球。セ・リーグでは、燃える男・星野監督に率いられてリーグ優勝したドラゴンズと、ジャイアンツの王監督の引退。パ・リーグでは、終盤、奇跡の追い上げを見せた近鉄のがんばりと、終わってみれば日本シリーズ3連覇と、やっぱり強かったライオンズ。そう、阪急と南海の身売りなんていうのもあった。が、それももう過去の話。ボクらの心は、すでに来シーズンにある……。

栄光への道

なーんて、別に来シーズンのことをニラんで、ということでもないが、野球ゲームの新作。しかも、新生ソフトハウスのデビュー作というのが、この『野球道』だ。メーカー名は、日本クリエイト。ニューフェースだからといって、その実力はあなどれない。じつは、このゲーム、あのシミュレーション野球ゲームの傑作『Mr.プロ野球』をプログラムした板倉さんの作品なのだ。どう、期待しちゃうでしょ。

『Mr.プロ野球』→『野球道』の変遷については、わが編集部のブルックリン・Wが思い入れたっぷりに書いているので（次ページコラム参照）、先に進むとして、これも基本的にはプロ野球をテーマにしたシミュレーション。しかも、監督の采配に重点を置いた、より純粋な「野球ゲーム」なのだ。

もちろん、監督＝キミの使命は「勝利！」、そして「優勝」の2文字。そのためには、キャンプから始まって、全員での練習、個人特訓、選手との親睦（しんぼく）（早い話、飲み会）、監督賞などで選手をコントロールしていく。また、精神修養をして監督としての魅力を高めたり、ケガした選手をできるだけ早く回復させるようにするため、みずから医学の勉強をするなど、監督に課せられた仕事はけっこう多い。連敗すればオーナーの呼び出しを受け、ストレスがたまっていく。なかなかツライのだ。

しかし、試合となれば話は別。ここが監督のウデの見せどころ。選手の状態、対戦相手によって打順を組み、先発ピッチャーを決めることはもちろん、1軍、2軍の選手を入れかえることも可能だ。たとえば、調子のよくない選

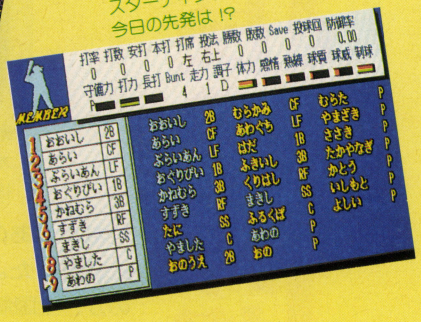
チームは12。キミのいるリーグと、コンピュータが勝手に行うリーグの2つに分かれる。

試合中。2アウト満塁。しのづか、レフト前に打った！

ペナントへの道

まずキャンプ。最近は海外キャンプが流行してるからね。右の赤いバーが、キャンプの成果。

開幕。試合前にも、監督のする仕事はけっこうある。



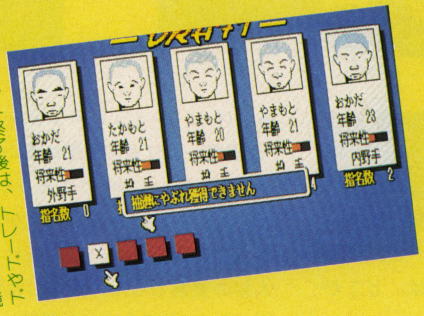
スターティングメンバーを決める。今日の先発は!?

手を2軍に落として調整させる、ということだってできちゃうのだ。

試合中の指示も細かい。攻撃では、バント、盗塁、ヒットエンドランのほか、進塁打ねらい、犠牲フライねらいなんていうのもある。守備のほうも、敬遠やウエストボール、前進守備なんかもできる。また、監督の「祈り」でピッチャーに「一球入魂」のボールを投げさせる、といったコマンドなんかもあって、思わず熱くさせるノリのよさ。試合のほうは、とくに何の指示を出さなくても進むけど、やっぱりいろんな指示を出したほうが盛り上がる。これこそ監督の醍醐味。しかも、選手のデータも細かい。「打率は低いがホームランはよく打つ（広島のランスね）」や「ヒットはよく打つがチャンスに弱い（巨人の原クン）」みたいな性格も再現できるということで、実戦さながらの雰囲気なのだ。

ドラフトやトレードなどもあって、かなり本格的。こうなると、早くシーズンを戦ってみたい。プレイボールが待ち遠しいね。

試合中の指示。一球入魂なんてのもあるのだよ。

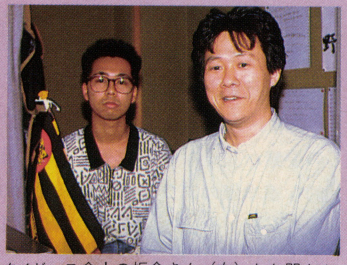


ペナント終了後は、トレードやドラフトがある。有望な選手は、競争率が高い。

連敗すると、オーナーの呼び出しを受ける。監督は、つらいよ。

人生のドラマがここにあるっ！

新生ソフトハウス日本クリエイトのゲームデザイナー兼プログラマー兼代表の板倉氏には、私ブルックリンは、たいへん感謝しているのだ。



タイガース命！の板倉さん（右）と久門さん。

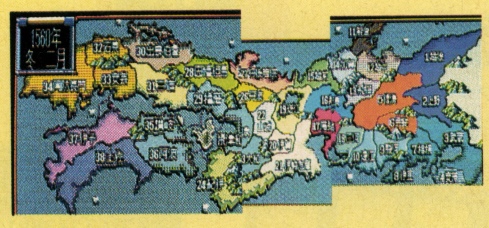
あの『Mr.プロ野球』では1年近く、わが愛する大洋ホエールズの監督の座にすわることができ、おまけにペナントレースに優勝できた。現実の大洋なんか30年も優勝してないのに。そして、「私を野球につれてって」という連載で、女子大生、OLの美女たちに『Mr.プロ野球』をプレイしてもらうというウレシー企画を立て、毎月女の子たちと会えて、ウフフ……♡。

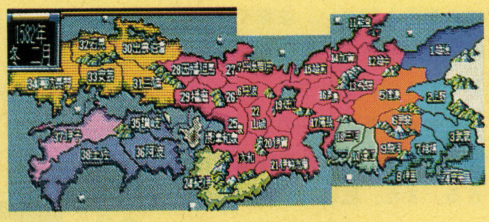
だから、『野球道』にも大きな期待を持っているのだ。Mr.から道へとゲームのポリシーも変わっている。長島から川上へ、と解釈することができるが、これはより〝監督〟を中心とした野球ゲームに進化したと考えていいだろう。シミュレーションゲームの頭脳プレイと、やったれ、岡田ぁ、打たんかい！の迫熱のノリのよさ。そして、人生のドラマ、男のドラマがさまざまに交錯する勝利（栄光）の道にボクたちを導いてくれる『野球道』。ブルックリンは今から胸のときめきを抑えることができない。はぁやく来い来い完成版の今日このごろだ。

信長の野望
戦国群雄伝

光栄　PC-8801SR以降　2D3枚組　9,800円
オリジナルサウンドウェア(CD版)つき12,300円
1988年12月14日(水)発売予定

なんとあの光栄が、今年で創立10周年を迎えることとなった。それで、その記念作品として登場したのが、『全国版』に続くシリーズ第2弾の『信長の野望・戦国群雄伝』というわけなのだ。総勢200名以上もの戦国武将が活躍するこのゲーム、はたして『全国版』を超えられるだろうか。





君は全国版派？それとも群雄伝派？

さて、同じ『信長の野望』でも、『全国版』と『戦国群雄伝』では、どこが違うのだろうか。

ゲーム全体として、『全国版』は内政、経済を、そして『戦国群雄伝』は人材の要素を重視しているといえる。

詳しく説明すると、まず、ゲームの舞台である日本のマップは、『全国版』は全国50カ国だったのに対して、『戦国群雄伝』は主人公織田信長とかかわりのあった有力大名や武将に的をしぼったために、北海道、東北、九州を除く38カ国に限定されてしまった。

また、戦略面においては、『全国版』は日本全国を舞台としてダイナミックに統一をめざすのだが、『戦国群雄伝』は幅広く、きめ細かな戦術を使ってリアルに統一をめざすことになるだろう。

まあ、リアルさを売りものにしているだけに、シミュレーションとしては『全国版』よりも完成度が高いように思うのは、E・JUNだけだろうか。

それじゃあ、どこらへんがリアルになったのだろうか。なんといっても、人材の要素として、実在した戦国武将が、なんと200名以上も登場しちゃったりするんだ。

シナリオは、2編用意されていて、上にある写真のように、それぞれ難易度が違うのだ（もちろん選ぶ大名にもよるが）。領国は1大名1国主義ではなくて、その年代の大名の勢力分布によるわけ。要するに、状況設定からしてリアルに再現されてるんだな。

納得いくまでやってみよう。

ちょっぴり変わったパラメーター

それから、武将（大名を含む）にはそれぞれ行動力という数値が設定されていて、その範囲内でコマンドを使うことができる。どういうことかっていうと、武将の数に比例して1カ月に使えるコマンドの数が決まってくるのだ。

これは、毎月回復するから何もしないで、ためることも可能なんだ。

ただ、気をつけないといけないのは、大名（城主）の行動力が下がりすぎると、攻められたときに命令が出せなくて戦うことなく敗れてしまうんだ（戦うにも行動力が必要ってこと）。

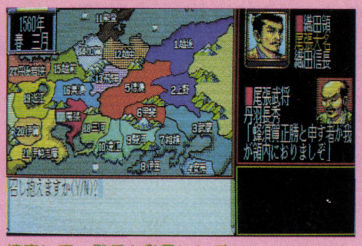
あと、大名のパラメーターから〝運〟の要素がなくなって、それぞれに個性的な基本値のプラスマイナス5の値を取るんだ。そして、最高値は『三國志』のように100になっている。

政策

前のページでも説明したように、コマンドは行動力の続くかぎり、一度に使うことができる。E・JUNは、それがうれしくって1カ月でお金を使いきっちゃったから、そのあと、することがなくって困っちゃった。だから、お金は大切に使おうね（ケチにならないと、お金はたまんないぞ）。

人材を手に入れるには、他国から忠誠度の低いヤツを引き抜くか、自国内で捜索するのがふつうのパターンなんだけど、ほっとくと勝手に家臣にしてくれなんて言ってくるヤツもいるんだ。

治水は収穫高も上がって、一石二鳥なんだな。

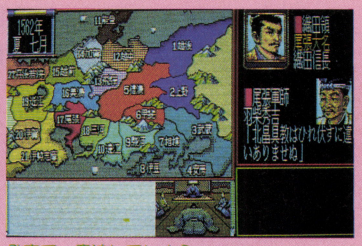


捜索して、武将を発見したぞ。

能力値の高い武将は、軍師として助言してくれる（これまた『三国志』のパターン）から、言うことをよく聞くようにしてくれ。

それじゃあ、内政の仕方なんだけど、まず、治水は必ずしておこう。次に、開墾や町に投資するよりも、米の相場でもうけるのがいいみたいだ。要するに、安いとき（米1に金0.8～0.9くらい）に買って、高いとき（米1に金1.3～1.8くらい）に売ればメチャクチャもうかるんだな。

こうしてお金をもうけたら、大々的に投資するもよし、兵力を一気に増強して他国を攻めるもよし、お気に召すままなのである（当然、相場の変動がないときは、武将を手に入れることや外交を考えようね）。



外交で、脅迫してしまえ。

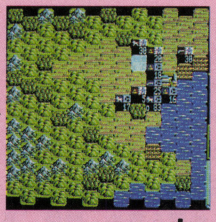
米相場で大もうけしちゃえ。

あと、お金のかけ方は、コマンドごとの上限まで使うよりも、3分の2くらいにしておいたほうが効率的みたいだね。まあ、自分なりに工夫して、必勝法を考えてみてほしい。

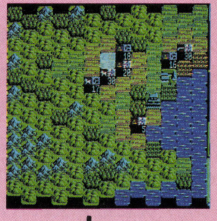
合戦

戦う前に、まず敵国の調査を。

攻め込んだら部隊配置。



昼間の戦闘。敵部隊も強くて、用心してかからないと。



夜間の戦闘。自部隊に隣接した敵部隊しか見えない。

あと、もう一歩というところまで来たぞ。

勝利して、伊勢志摩は信長の手中に落ちた。

ここでは、戦闘シーンの特徴を述べてみたい。

まず、ヘックスが小さくなって、マップは広がった。さらに、朝・昼・夜の区別ができた。とくに夜は、隣接している敵しか見えず、奇襲という、移動してからの攻撃ができるのだ。

城には防御度があり、攻撃されると減ってきて、0になると防御効果がなくなってしまうから気をつけよう。

また、鉄砲隊はえらい強力で、〝鉄砲攻撃〟をされたら、ダメージははかり知れない。

〝突撃〟っていうのもあるけど、あまりおすすめできない。失敗すればなんてことない攻撃だけど、成功するとどちらかの武将が死ぬまで続くから、どうしようもないときの一発勝負だけにしておこう。

それから、今回紹介できなかったけど、〝籠城〟っていうのもあるんだ。

水滸伝
天命の誓い

中国最大の伝奇小説『水滸伝』が、光栄の手で歴史シミュレーションとして再現されたぞ。

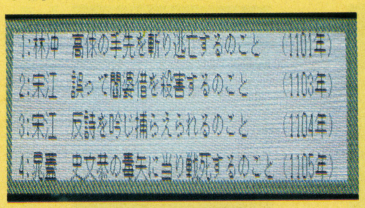
光栄　PC-8801SR以降　9,800円
オリジナルサウンドウェア（CD版）　12,300円
1988年12月23日　発売予定

水滸伝ってどんなゲーム？

『水滸伝』を読んだことのある人には説明はいらないと思うが、これは従来の国取り合戦的ゲームとはちょいと違うんだな。

その昔、中国に宋という国があったんだけど、高俅ってのが悪いヤツで、皇帝を押しのけて政権を握っちゃったんだ。君たちは、官吏（役人）に追われる無頼漢（英雄）の一人となって、各地に散らばる仲間を集め、賊臣〝高俅〟を切るのだ。

英雄・豪傑は255人登場。パラメーターに忠義・仁愛・勇気という精神を表すデータを加え、個性を出しているのだ。また、経験を積めば能力が上昇するようにもなっていて、RPG的要素がふんだんに取り入れられているから、小説そのままに楽しめるぞ。



小説にそったシナリオが４種類。

町へ出向こう

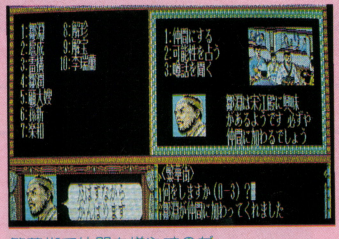
RPG的要素を重視した点に、みずから町へ〝出向く〟というコマンドがあるんだ。町へ出向くと、雑貨屋・繁華街・武器屋・造船所などがあり、気のすむまで好きなことができるわけ。

たとえば、繁華街に行くといろいろな人物が集まっているんだ。そいつらのうわさ話を聞いたり、仲間になってくれる可能性を占ったりしたあとに、

町へ出向いたときのコマンド。

よさそうなヤツを仲間にしてしまおう。ただし、〝人気度〟っていうパラメーターが低いと、よい人材は手に入らない。人気を高めるために修行しなくっちゃ。

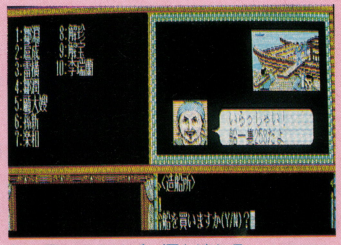
また、新しく〝船〟なんてものがあって、こいつを持っていないと河を渡ることができない。だから、河や海のあるところを攻めるときには、造船所で船を造ってもらって自分の配下に渡してあげよう。



繁華街で仲間を増やすのだ。

そのほか、雑貨屋では米や毛皮を心ゆくまで売り買いできるし、武器屋で武装を固めるのもいいことだぞ。

とにかく、町へ何度も出向いて強い仲間を手に入れることが、このゲームの必勝法につながってくるから、あらゆる国の町へ出向き（当然、それぞれの国を征服する必要がある）、すべての英傑を手に入れろ！



船を買っておけば、河も渡れる。

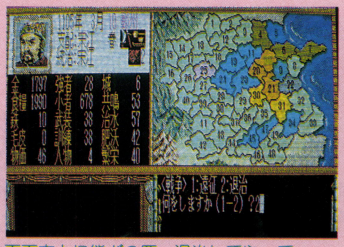
人心をつかもう

自分の勢力範囲を広げていくと、人気度が徐々に上がってくんだけど、これは各地に散らばった美女（今回、新しく女性も登場する）をはじめとする英雄・豪傑を仲間にするためには、どうしても必要なことなんだ。

人気度が高くなれば、自分から仲間にしてくれと言ってくるヤツもいるんだぜ。

また、高俅を倒すには、皇帝からの勅命をもらわなくてはならないようになってるんだ。それで、その条件って

自分から仲間にしてほしいと言ってきた。



画面左上に熊が２匹。退治してやって、共鳴度を上げよう。

いうのが、やっぱり人気度の高さなんだね。だから、自分の国を増やして、人気度を高めないとエンディングには到達できないんだ。

そのほかに、〝共鳴度〟というパラメーターもあって、これは民（一般大衆）の支持率みたいなもんなんだ。こいつが上がれば、お金や食糧がたくさん入ってくるわけ。

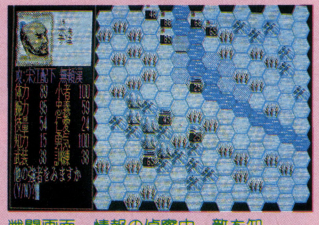
たとえば、人里に熊や狼が出ることがあるんだ。で、そいつらを退治してやるなんてこともできちゃったりするのだ。当然、退治すれば共鳴度が増えてくる。

仲間の無頼漢のパラメーターは、個性的に細かく設定（開発中の画面）。

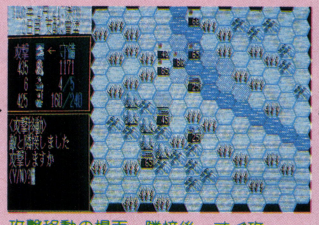
あと、配下の英傑はたくさんいるから、その一人一人の能力や忠誠度を把握しておかないといけない。たとえば体力は、疲れてくると減っちゃって、仕事をしなくなっちゃったり、勇気が低いと領国を治めさせていても、怖いといって帰ってきちゃったりすることもあるんだ。

なにごとも、人の心をつかんでこそなされうるってことを覚えておこう。

戦闘の心得

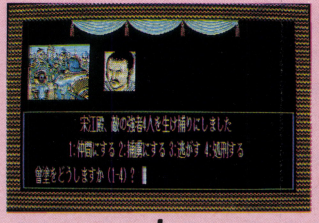


戦闘画面、情報の偵察中。敵を知り己を知らば百戦危うからず。

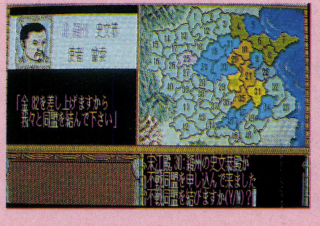


攻撃移動の場面。隣接後、すぐ攻撃できるのだ。

妖術は強力。なんてったって、この射程距離たもんね。



勝てば官軍。捕虜は、好きな処分ができる。



勢力が強くなると、同盟の申し入れもある。

今回、とくに力が入っているのが戦闘モードなのだ。

新しいパターンの攻撃として、〝攻撃移動〟と〝妖術〟があるんだ。

まず、〝攻撃移動〟から説明しよう。『三国志』なんかでは、敵から逃げるとき、１マス離れていれば攻撃を受けることはなかったでしょ。ところが、『水滸伝』の場合は、攻撃移動といって、移動中に攻撃をすることができるようになったのだ。ということは、逃げまわって時間をかせぐことはできなくなったといえるわけ。

あと、妖術は写真を見てもらえばわかると思うんだけど、そうとう広範囲の敵部隊をねらうことができる。強者の知力によっては見抜かれてしまうんだけど、成功すれば敵の兵力が減るうえに、数ターン身動きが取れなくなってしまうんだ。こいつは強力だぜ。

強者は、部隊が全滅すると１人で体力の限界まで戦って、生け捕りになる（死ぬことは、めったにない）。それで、戦闘に勝ったあと、自分の好きなように処分できるのだ。

こうして、勢力を増やしていくと、恐れて自分のほうから不戦同盟を申し込んできたりもしちゃうのだ。

大海令

アートディンク
PC-9800シリーズ　価格未定
1988年12月15日発売予定

アートディンクがまたやった。ウォーシミュレーションの新領域を拓くエンターテインメント優先の超新作、登場。

このリアリティーは何だ。夢にまで見たグラフィックだ

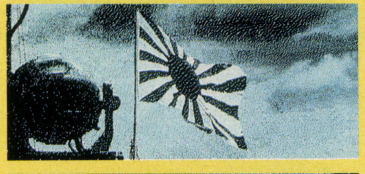
シミュレーションマニアの夢がまた1つかなう日がやって来た。それはそれは遠い道のりだった。いろいろすばらしいシミュレーションゲームに出会ったけれども、いまだ果たせなかった夢。それをアートディンクの『大海令』がかなえてくれたのだ。

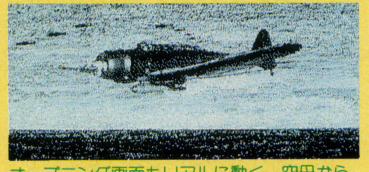
ボクは初めて『大海令』をプレイしたとき、はっきり言って絶句してしまった。なんとそのグラフィックが、実際の戦闘シーンを上空からながめているかのように動く、圧倒的なリアリティーを持っていたのだ。え？　今までにだって動くヤツはあったじゃないかって？　違うのである。あれとは違うのである。根本的に違うのである。

たとえばの話、「わが連合艦隊空母赤城、加賀から発進した攻撃隊は、オアフ島西方を南下。そこで大きく旋回。オアフ島南方より真珠湾に突入した。港に並ぶ米軍戦闘艦。20隻はいるだろうか。突撃！　99艦爆からは250kg爆弾が、97艦攻からは魚雷が投下される。零戦は敵迎撃機に20mm弾を浴びせる……敵戦艦に直撃弾！　次々と戦果が飛び込んでくる。ワレ奇襲ニ成功セリ……」といったシーンが、ちょうど攻撃隊のずっと上を飛ぶ偵察機からながめているよう表示されるのだ。

本当に本当にシミュレーションゲームもここまで来たのだ。マニアの一人として、ボクはいまモーレツに感動しているのである。

『大海令』は太平洋戦争の海戦をあつかったウォーシミュレーションである。





オープニング画面もリアルに動く。空母から97艦攻が発進していくさまは感動的である。

これが話題のグラフィック。攻撃隊がオアフ島を横切り真珠湾へ突入するようすがわかる。

第1部進攻編と第2部本土防衛編に分かれ、第1部は太平洋戦争の火ぶたが切って落とされた真珠湾攻撃を、第2部はその約3年後の1944年8月から終戦までの1年間をシミュレートしている。第1部の戦果は第2部に引き継がれ、第2部の戦力差に影響をおよぼすので、第1部は第2部のための序章と考えておいたほうがいいだろう。ただしアートディンクの話では今後、第1部と第2部の間に、いくつかの新作シナリオを追加していく予定とのこと。これからが楽しみな『大海令』だ。

ヘックスもターンもない。リアルタイムの臨場感だ

ウォーシミュレーションマニアの要求ってやつは徹底している。一方では、史実どおりの完璧なまでのデータを要求し、もう一方では、ゲームのエンターテインメント性も要求する。限られたメモリーの中でどうそれを両立させるか、製作者にとっては頭の痛いところだろう。

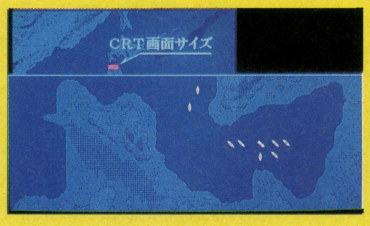
アートディンクの『大海令』は、やって楽しい興奮できるエンターテインメントなシミュレーションゲームを作りたかったとのことだ。いやいや、けっしてデータが中途半端なわけじゃない。ゲームの勝敗に表れないささいなデータを除き、そのぶんをエンターテインメント性アップのために注いだのである。

ボクもプレイしてみて、「なんだこれは、ここんとこ手を抜いたんじゃないの」などと感じた場面は一度もない。それよりも冒頭に書いたように、目で見て感じるリアリティーに圧倒されっぱなしだった。なにしろ自分が命令した艦隊や航空隊の行動や戦いを、自分の目で実感できるのは、ボクたちシミュレーションマニアの夢だったのだから。

そしてアートディンクはもう1つ、すごいことをしてくれた。従来のシミュレーションゲームに不可欠だった「ヘックス」と「ターン」の概念をとっぱらってしまったのだ。つまり「右上に5ヘックス移動、さて次は敵のターン」といったこれまでのボードゲーム焼き直し型シミュレーションゲームとはまったく違う、両軍リアルタイム進行のシミュレーションゲームとなったのだ。

いま超人気の『太平洋の嵐』とは異質のおもしろさを秘めた『大海令』は、きっとキミたちの胸をキュンとさせてくれるにちがいない。『大海令』はこのポプコム1月号が発売されるのとほぼ同時期に店頭に並ぶはずだ。

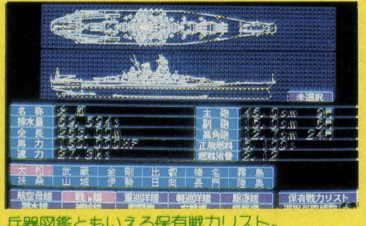
移動はヘックス方式ではなく、航路指定で行う。
リアルタイムなので、何もしなくても勝手に進んでいってしまう。



艦船も一隻一隻表示。船の向きによって、たとえば魚雷の命中率が高いなど、そのあたりの緻密さはさすがアートディンク！

艦隊への命令は旗艦に行う。そうすればその艦隊に属する艦船すべてがその命令に従う。

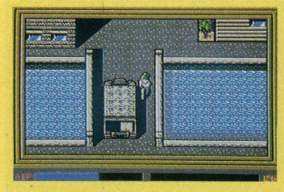
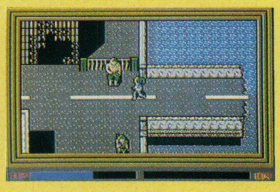
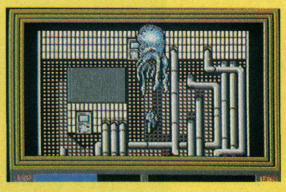
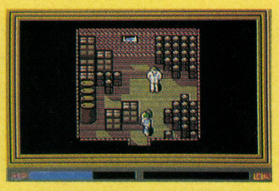
艦隊の再編成、分割、統合も簡単に行える。
操作性のよさも『大海令』の大きな特徴だ。


兵器図鑑ともいえる保有戦力リスト。
これをながめるだけでも楽しい。

死霊戦線2

WAR OF THE DEAD PART2

ビクター音楽産業
MSX2, PC-8800シリーズ　¥7,800円
MSX2版12月下旬、PC-88版2月発売予定

黄泉路が再び開かれたっ！

サン・ドラド、それは内海に面したラインスター島を中心に産業・文化の新拠点として大規模な都市改造が行われた一大ニュータウン。そのラインスター島の南に位置するキール島は、サン・ドラド全体の電力を供給する原子力発電所が建造され、操業開始を待つばかりであった。

この原発に事件が起こる。正体不明の一団に襲われ、乗っ取られてしまったのだ。しかも、島とほかの地域をつなぐ橋も破壊され外部との接触も断たれてしまった。海空からの救助活動にのり出した軍部の兵士が見たものは、死霊の群れ。逃げ惑う人々は、次々とその毒牙にかかって命を落としていくのであった。

未知のクリーチャー＝死霊の出現に、当局は、超能力特殊部隊S-SWATの出動を要請、前作でも活躍したライラ・アルフォンとビル・キャメロンをはじめとした5人の隊員がラインスター島にパラシュート降下した……。

てなわけで、『死霊戦線2』の始まり、始まり、となる。

ライラは、前作、チャイニーズ・ヒルの怪同様、このサン・ドラドにも黄泉路（よみじ）が切り開かれたと見る。

このゲーム、RPGタイプのアクション・アドベンチャーゲームということで、まさに、ハイパーなのである。要するに、いろんなアイテムとか武器とかでパワーアップしつつ、アクションっぽいバトルモードを戦いつつ、アドベンチャー的に謎を解いたり、人を助けたり、と。

全体が章ごとに分かれていて、一つ一つが、それぞれ新しく起こる事件と、それに対応して、ある目的が設定されていて、それを解決することによってしだいに大目的というか、だれが、そのクリーチャーたちを動かしているのか、そしてその目的は？とかなんとかの解明につながる、というわけ。

今回、とくにアドベンチャー性を重視したゲーム作りがなされているようで、無駄な戦いをさけるため、ランダム発生のクリーチャーは、いなくなったそうである。敵出現はあくまでも、シナリオの進行に従った、必然的なもの、というわけで、謎解きに神経がフルに使えるようにしたとのこと。このへんは、ゲームの性格をはっきりさせる、という意味でよろしいのではないか、と。

もう大さわぎ！

キール島には、もちろん、S-SWATとクリーチャーのほかにも、いろんな人がいて、物語をいっしょにつむぎ出してくれる。その一部を紹介すると、サン・ドラド市警刑事部長のポロック、そのパートナーのサミュエル。20年前の殺人事件の犯人として、ある人物を追っている。それから、民族学者のキャリー。この人、チャイニーズ・ヒルの怪にも出てた人で、黄泉路に興味を持つうちに、ラインスター島にたどり着いて、この事件に巻き込まれる。物理学者のカニンガム。その友人、クレイブン。原発責任者のラッセル。その妻ナンシー。などなど。なんかこう、閉鎖された場所で未知の事件が起こっていくという、映画的な展開で、少なくとも、リリースとか読んでると、えらく面白そう。あとは、このへんが具体的なゲームにどれだけ具体化されているかって感じ。かーなりしっかりしたシナリオではある。早くプレイしてみたい作品である。

いろいろいるぞクリーチャー

●ラリーパー……ラリパッパではない。すさまじい臭気を発しながら、ドタドタと動きまわる、やっかいな生物。

●マドメイパー……人間の上半身部に寄生したアメーバ状の生物。このマドメイパーを殺すと、寄生された人間も死んでしまう。やはり臭い！

●ダークオクト……暗く湿気の多い場所にすみつき、頭部を明滅させて獲物をおびき寄せる。タコのように肉食で凶暴。

●マッドウォーカー……頭部と上腕だけの生物で人肉を好む。サン・ドラドには、この生物のおかげで（？）死骸が見当たらない。

●ゾンビ……スタンダードなリビング・デッド。

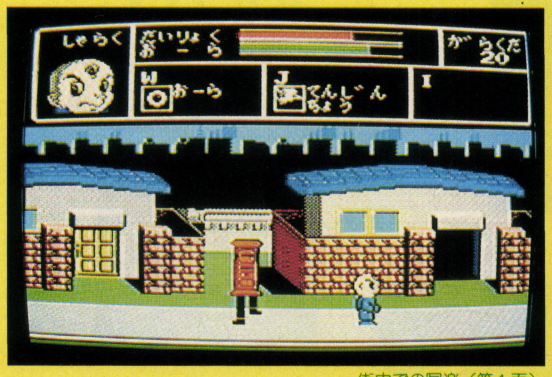
●ジュラリアン……両生類のような体と軟体動物のような触手を持つ巨大な生物。ふつうは海中に住んでいて、その全身を見せることはまずないそうである。

よくも、こんなにグロなのを考えたものだと、感心しております。

三つ目がとおる

手塚治虫原作の『三つ目がとおる』が、ナツメからゲームになって登場する。かわいい三つ目の主人公写楽の超能力を使って敵を倒せ！

ナツメ　MSX
ROM　予価7,800円　2月発売予定



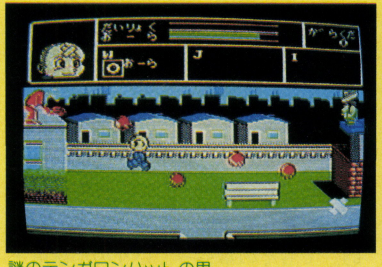
街中での写楽（第1面）。

イースター諸島では、未開人が攻撃してくる。

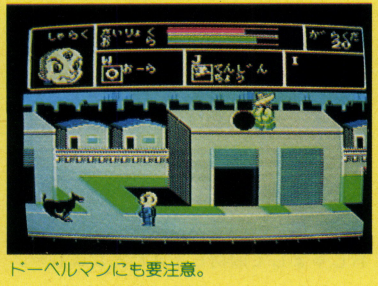
バンソウコウを取れ！

『三つ目がとおる』は、手塚治虫原作のマンガを題材にしたアクションゲームだ。主人公の写楽保介は、超能力を持った少年、本人はそのことには気づいていないようだが、おでこにあるバンソウコウをはがすと、人格が変わり、ついには超能力をあやつるようになる。彼を養っているのは医師の犬持博士。ある日突然現れた女性からこの三つ目の写楽をあずかることになる。

写楽はその後、バンソウコウをはったまま育ち、中学校で和登千代子と出会う。和登は、お寺の娘で、気は優しいけど言動はかなり荒っぽい。合気道や空手が得意なちょっと変わった女の子。ゲームでは、この和登さんが何者かに連れ去られる。その行方を捜す写楽が、犬持博士の協力を得ながら救い出すという設定。現在ある画面は、上のように、メインのシューティングアクションのみだが、ゲームは、アドベンチャーシーンもあわせて、ストーリー性を持った展開になる。



謎のテンガロンハットの男。



ドーベルマンにも要注意。

写楽は自分ではバンソウコウをはがせない。犬持博士の協力を得ながら、超能力をうまく使いこなすのが、このゲームのクリアのコツだ。ステージが進んでいくにつれ、イースター諸島へ移動していき、話はだんだん古代三つ目人の謎へとせまっていく。

第1面では、街の中にいる不思議な外人と、ドーベルマンが相手だ。彼らと戦っているうちに、和登さんがイースター諸島のロンゴロンゴ島に連れ去られたということがわかる。ほかに、ヘリコプターによる上空からの攻撃や、バンソウコウを写楽のオデコにはろうとするヒゲオヤジ（なつかピー）が登場する。

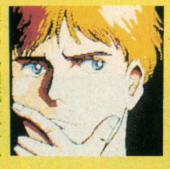
バンソーコーは単に貼ってないとき強いというわけではない。バンソーコーを貼っているときには、アイテムを使用したり、石板の解読をしたり、武器を使用することもできる。貼ってあるときは、オーラによる攻撃や体力の自然回復や、情報収集ができる。各ステージごとに特殊なアイテムが出現し、写楽の助けになるはずだ。ラストに和登さんを無事に助けるところのシーンが見ものだそうだ。

パーンの赤いポイント

エニックス PC-8800シリーズ
ステレオFM音源対応
¥8,600円

お初にお目にかかります！ パーセプションタイプゲームです

捜査を進めると、マイクの命もねらわれる。

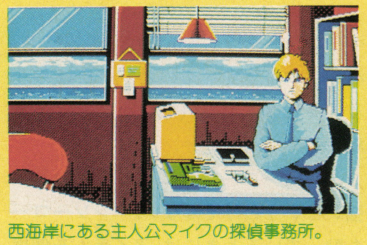


頭をフル回転させて、推理をするマイク。

ドラマのようにゲームは進む

『アンジェラス』以降、沈黙というか、隠れていたというか、とにかく作品がリリースされなかったエニックス。半年も音沙汰がなかったんだから、今度の新作は「おもしろくなかったら怒るよ！」のノリの人が多いと思う。何を隠そう、これを書いているベラ子もその一人であった。

で、そーいう思いを胸にいだいて、完成前だからってんで、エニックスにおじゃまして取材してきたんだよねー。



西海岸にある主人公マイクの探偵事務所。

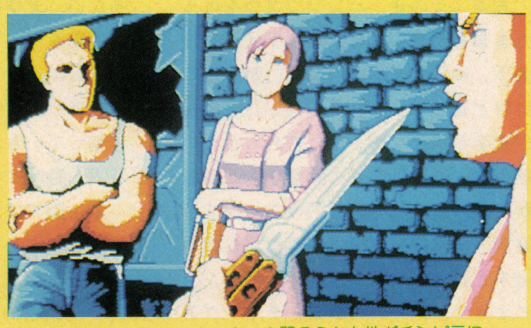
さてさて、その結果なんだけど……。「ポンッ」。これがあーた、おもしろいのなんのって、さわりの部分しか遊べなかったんだけど、まるでドラマを見ているよーにゲームが進行しちゃって、いっきなり気分は探偵になってしまう。

なんでドラマみたくなるのかっていうのはあとで説明するとして、ゲーム内容を紹介するね。

このよーに、会話は「ふきだし」形式。

主人公はライセンスを取ったばかりの探偵マイク・スティールで、依頼人第1号のフィストバーグ夫妻に依頼された事件を捜査して解決するのが目的。でもその事件っていうのが難解そうだ。フィストバーグ夫妻の孫娘であるヘレンが、夫と泊まったホテルが火事になって、行方不明になったらしく、焼死者のなかにも彼女らしき人はいないし、生存者のなかにもいないのよね。だからそのヘレンを捜してくれっていうんだけど、どこから手をつけていいのか……。という感じ。スタートはマイクの事務所からだよん。

さっきのドラマ進行っていうヤツだけど、これはパーセプションという「感知する、認知する」といった推理方法をとっているので、グラフィック（人物の表情など）の変化やSE（効果音）の使われ方で、プレイヤーが「こいつはクサイ」などと推理しなきゃなんない。しかも、「見る」、「取る」といったコマンドはひとつもなく、すべてプレイヤーの意思を言葉にしたコマンドになっている。会話も「ふきだし」形式だから、流れがスムーズでホント、ドラマみたいなのだよ。



おっと、か弱そうな女性ガチンピラに……。

The Old Village Story

ジ・オールド・ヴィレッジ・ストーリー

めんどくさい操作をすべて取り除いた ニュータイプのアドベンチャー

エニックス
PC-8800シリーズ
PC-9800シリーズ
¥8,200円

とにかく町を歩きまわるのだ！

『バーニング・ポイント』に続いて、もう1つエニックスの新作を。

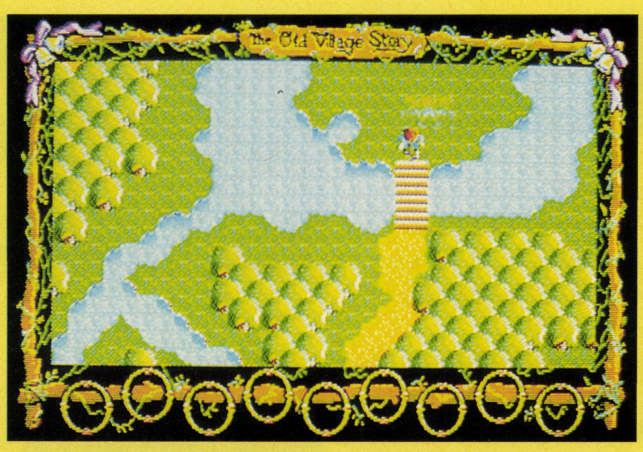
これは、アドベンチャータイプのゲームなんだけど、従来のものとはちょっと違ってめんどくさい操作は、いっさい必要ない。どーいうことかっていうと、ふつうだったら町や山を歩いていて人を見かけると、そばに寄って「スペース」とか「リターン」キーを押さなきゃその人と話をすることができないけれど、これの場合は、そばに寄るだけで向こうが何かを話してくれるのだ。

で、その先を聞きたいときにだけ、「リターン」キーを押せばよくって、聞きたくなければ移動して会話を終わらせることができる。人から何かを聞き出すのがメインのアドベンチャーには、とっても楽なシステムだよね。だってほとんどテンキーとリターンキーしか使わなくっていいんだもん。右手でチャチャチャッてできるんだから。こんな楽なもんないでしょ。

もう1つ、ゲームには特徴があって、ユニークなイベントがたくさん組み込まれているのだ。そのイベントのなかには、川を渡ろうとしたら落ちて、下のほうに流されちゃったり、森を歩いているとフイに足を取られて、アリ地獄に落ちちゃったりなんてのがあって、ドキドキハラハラの連続。

絵本のようなグラフィックがかわいいのだ。

マップはとにかく広い。



あとになっちゃったけどストーリーを教えると、ゲームの舞台は「ファラール」という国で、その国の王様が、やっと王位を継承できる子供を得たのに、占い師にその子が王位を継げるかどうか占ってもらったら、「テップル村のシオン」という少年の姿が占い師の水晶玉に映し出されてしまった。いつもは心優しい王様も、自分の子が王位を継承できないことを知り、「シオンさえいなければ……」などと、腹黒い思いがわいてきてしまった。

そして、テップル村のシオンのところには城からの使いがやって来て、お城のあるカーズの都へ来いという。何も知らないシオンは、さっそく旅の支度をし、城へと向かった——。

製作スタッフが、童話を読むようにゲームができるようにと作ったもんだから、操作はカンタンでストーリーは童話のよう。心がなごむと思うよ。

いろーんな人に会っていろんなことを知る。

会話を進めるときだけリターンキー。

話している人物の顔も出る。

『アメリカン・サクセス』

土地を買い占め設備を造り億万長者をめざせ!

ウィンキーソフト
PC-8801SRシリーズ、
PC-9801, FM77AV, MSX2 ¥6,800円

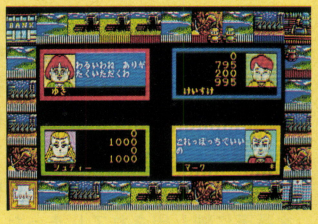
運と度胸の勝負なのだ

『アメリカン・サクセス』は4人でプレイするボードゲームふうのゲームだ。もちろん人数が足りないときは、コンピュータがその分をやってくれるけど、どうせならみんなでワイワイやりながら遊んだほうが楽しいぞ。

まずルールを簡単に説明しておこう。スタート地点は画面の左上の銀行だ。そして順番に画面中央に表示される6枚のカードのうち1枚を引いて、そこに書いてある数だけ進むことになる（つまりサイコロと同じだね）。

各人の顔の横の数字は、上から、何周したか、持ち金、持っている土地の値段、その合計（全財産）を表している。

マサチューセッツに止まった。さあ、ここを買おうか、やめようか。


コンピュータどうしで勝手に会話したりもする。

まずはメンバーを選ぼう。
もちろん名前も変えられる。

地に対応していて、最初にその土地に来た人がそこを買うことができる。土地は農場、工場、鉱山、リゾート地に分かれていて、それぞれの評価額が決まっている。そして自分の買った土地にほかの人が止まったら、評価額に対応した通行料をその人からもらえるのだ。

土地の評価額は最初から決まっている額に設備投資を足したものだ。設備投資は2回目以降に自分のマスに止まったときにできて、たとえばリゾート地ならペンションやホテルを建てることになるし、農場なら農産物の生産量を増やすことになる。土地でとれた生産物は商品取引所のマスに止まると換金できるし、投資をして土地そのものの評価が上がれば人からもらえる通行料も増える。

こうしていろいろと収入を得る一方で、新しい土地を買ったり設備投資をしてどんどんと財産を増やしていくのだ。そして最後に持ち金と自分の土地の価格の合計額（つまり全財産）の多い人が勝ちになる。

土地を買うといっても、最初からそんなにたくさんお金を持っているわけじゃないから、そういくつも買うわけにはいかない。効率よくもうけることができる土地を見つけて、投資を重ね、余裕ができたらほかの土地に手を広げるというのが手堅いパターンだ。逆にまず、とにかく買えるだけ土地を買って、通行料を取りまくるという手も考えられる。いずれにしても駒の進み方はランダムに決まるから、なかなか思うようにはいってくれないのだ。ラッキーカードなんてのもあるから、思いもかけない展開があるかもね。

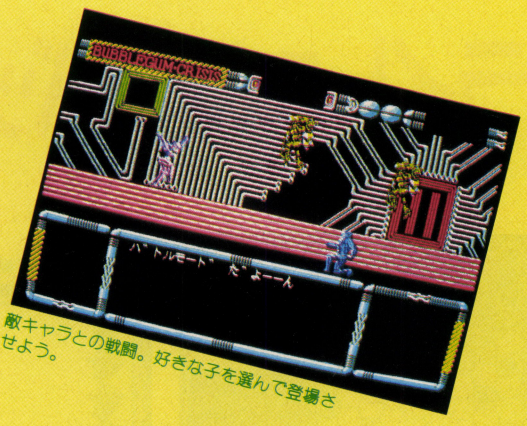
エディットモードもついていて、土地の名前や価格、生産品の数、生産品の相場などを変えられるし、まったく新しいラッキーカードを作ることもできる。だから、作りようによってはアメリカン・サクセスじゃなくて、ジンボウチョウ・サクセスなんてゲームに変えちゃったりもできるのだ。

9回戦までやって合計で勝負を決める。

エディットモード。どこを変えようか？

バブルガムクライシス

クライム・ウェイヴ

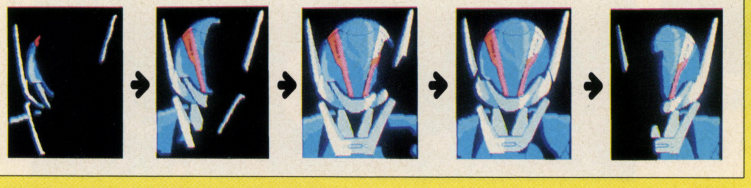


敵キャラとの戦闘。好きな子を選んで登場させよう。

ビクター音楽産業
PC-8801SRシリーズ　1月下旬発売予定　¥7,800円

人気のアニメビデオがゲームになった！

オープニングアニメ！



シナリオも音楽もオリジナル!!

ビクター音産のスタッフは、よっぽど女の子を主人公にしたゲームがお好きなようだ。『アランティア』しかり、『死霊戦線2』しかり、そしてこれから紹介する『バブルガムクライシス』の主人公も、4人のカワユイ（だけどツオイ！）女の子たちなのである。

「ったくもう、いいかげんにしなさい」

なんてことは言わない。もちろんボクも女の子大好き。こういったヒロインたちは大歓迎なのだった（タハハ）。

知ってる人は知ってると思うけど、『バブルガムクライシス』という、オリジナル・アニメビデオがある。87年に第1作を出して以来、今度の作品が5作目という人気アニメ。ファンクラブまでできてしまっているという、スゴさなのだ。このアニメにカンドーしちゃったのが、製作を担当しているアモルファスの面々。主人公の4人はそのままに、まったくのオリジナル・ストーリーで、アクション・アドベンチャーを作ってしまおうと考えたのだ。ジャジャ～ン！　それがこの『バブルガムクライシス』というわけなのだ。

……時は21世紀。生き物のように、あらゆるものを吸収して膨らみ続ける〝MEGA TOKYO〟。物語は、この〝バブルガム〟のような都市、東京を舞台にして展開する。

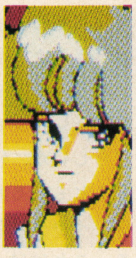
西暦2025年、東京は大地震に襲われた。壊滅的な大打撃を受けた東京だったが、7年後、ようやく都市としての機能を回復しつつあった。復旧に活躍したのが巨大企業体〝ゲノム〟。しかし、ゲノムの開発した宇宙時代用亜人〝ヴーマ〟は、国家と巨大企業のエゴの具現者として、数々の犯罪を引き起こし始めた。……恐怖におびえる人々のため、ついに4人の女の子が立ち上がった。シリア、プリス、リンナ、ネネ。その名も〝ナイト・セイバーズ〟。

と、こんなストーリーなんだけど、ワクワクするよなァ。ゲーム用に、とくに作られた音楽もカッコイイし、ゲーム画面のスクロールもスムーズだ。4人の女の子の〝えっち〟も期待しちゃうけど、それはどうだろうネ!?

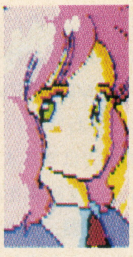
フィットネススタジオの前に立つネネだ！

4人のヒロイン

19歳。エアロビクスのインストラクターだ。バツグンの運動神経！
リンナ


20歳。ロックとバイクに生きる女。性格的にモロいところがある。
プリス

22歳。ナイト・セイバーズの結成者。ランジェリーショップを経営。
シリア

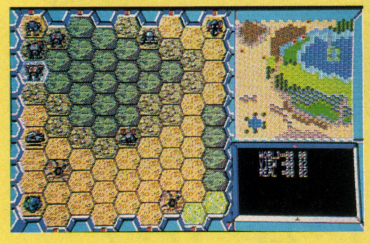

18歳。ADポリス事務官。物語の冒頭で行方不明になるが!?
ネネ

※画面写真はすべて開発中のものです

©ユーメックス／アートミック

ライトニングバッカス

日本コンピュータシステム
PC-8801SRシリーズ ¥7,800円
1988年12月16日発売
PC-9800シリーズ ¥8,200円
1989年3月発売予定

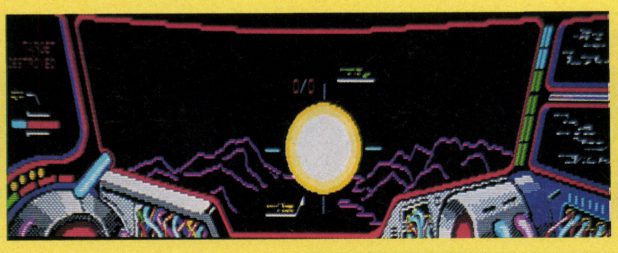


マップは6方向スクロールするのだ。

戦闘シーン。結果報告もあって見やすい。

シミュレーションにもストーリーが必要な時代がやって来た!

デモの一部。ADのコックピットからはこんなふうに見えるらしい。



敵を破壊した!

勝つことだけがすべてではない!

はるか銀河系のかなた、太陽系マグダリアの第7惑星には、地球人類とほぼ同じ進化をとげた人々がいた。

その惑星では世界大戦が終わり、自治権をめぐる内戦が各地で勃発していた。そしてここバッカス半島でも、南北に分かれた熾烈な戦いが国土をおおっていたのだ。

しかし、その戦争はただの戦いではなかった。両陣営の後ろ盾となった大国の新兵器実験の場、つまり代理戦争になっていたのだ。

バッカスにおける最新型の兵器は、AD（ARMED DEVICE)と呼ばれる機動歩兵、いわゆるパワード・スーツだ。ADの威力はすさまじく、実戦投入後しばらくは反乱軍を圧倒してきたが、敵も対AD兵器、F.A.T.を導入し、戦闘はより激しさを増していくのだった。

このようなバックグラウンドを持つ日本コンピュータシステムの新作『ライトニングバッカス』は、ストーリー性を重視したSFシミュレーションゲームである。このゲームの中でプレイヤーは最初、AD部隊の中隊長として登場する。そして、1から8までのシナリオを、ストーリーを追いつつクリアしていくわけだ。

シナリオクリアの方法は、それぞれシナリオごとに異なっていて、必ずしも戦闘に勝つことのみがその条件ではない。

たとえば、プレイヤーの部隊と敵の戦力の差が大きく、どう考えてもプレイヤーが負けてしまうシナリオがある。ここでは、ストーリーを進めるために〝負ける〟ことが、一種の勝利条件なのだ（もちろん主人公が死んでしまってはどうしようもないのだが)。

どうやっても主人公が負けてしまうシミュレーションゲームというのもめずらしいが、現実の戦闘ならばそういうこともあるわけで、ゲームとはいえプレイヤーは苦い経験をすることになる。これはけっこうつらいけど、そこからいかにして主人公が復活していくかという、ストーリー的なおもしろさもあるのだ。

移動可能な場所も確認できるのだ。

また、そのストーリーはビジュアルで説明されるため、シミュレーションゲームではあるものの、RPGやアドベンチャーゲームのノリも持っている。まさに、ドラマチック・シミュレーションといった感じなのだ。

ゲームの操作方法そのものは、ふつうのシミュレーションゲームと変わらない。完全なスタンダードタイプである。だから、だれでもすぐ、余計なことに気をとられずにゲームの世界に没頭できるだろう。

このように、ゲームのバックグラウンドに力を入れた、『ライトニングバッカス』。激しい戦火をくぐり抜けたそのあとに、はたして戦争終結の日はやって来るのか!? それは、君の指導力にかかっているのだ。

麻雀 武蔵

コスモス・コンピューター
PC-9800シリーズ
¥9,800円　1988年12月10日発売予定

プレイヤーの打ち方が記憶される ユニークな人工知能システム

麻雀ゲームに 新しい可能性が!

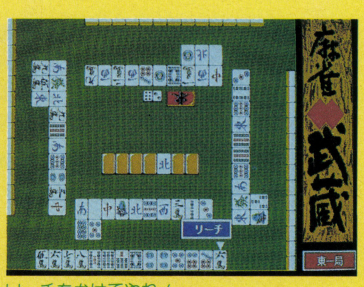
パソコン麻雀界に一大旋風を巻き起こしそうな、ユニークな麻雀ソフトが登場したぞ。剣豪の宮本武蔵は二刀流だったけど、この『麻雀武蔵』はなんと人工知能流なのだ。ニューラル・ネットワークのアルゴリズムで、プレイヤーの牌の打ち方やクセを学習し、それをデータ化して記憶してゆくのである。

だから、この機能を活用すると、おもしろい遊び方がいろいろできる。そのいい例が、自分対自分のゲームだろう。プレイヤーが『麻雀武蔵』で何回かゲームをすると、その打ち方やクセがデータとして記憶されるので、今度はその「記憶された自分」を相手に、ゲームが楽しめるわけ。

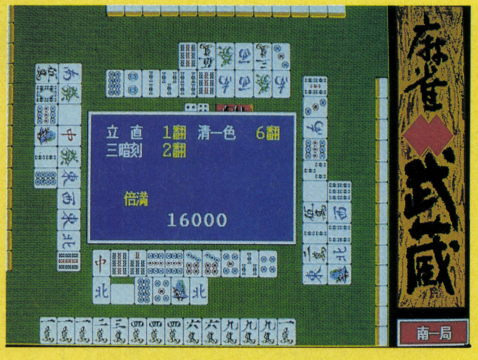
また、北海道にいる人と、東京にいる人とが、おたがいのデータを交換すれば、それを相手にして、対戦することも可能だ。麻雀の対戦のために、わざわざ自分が行かなくても、自分の打ち方を記憶したデータだけ、相手に送ればいいわけである。

この『麻雀武蔵』を製作したコスモス・コンピューターでは、全国のユーザーからデータを送ってもらい、データどうしが対戦する麻雀大会を計画中だが、これはおもしろいことになりそうだ。

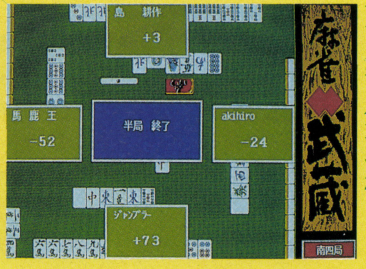
さらに、プロの雀士や麻雀好きの有名人にも『麻雀武蔵』でゲームをしてもらい、そのデータ集を作る予定。それを入手すれば、プロの雀士や有名人とも、パソコン上で対戦できるわけで、これまた大いに楽しめそう。



リーチをかけてやれ!



倍満をあがったぜい。



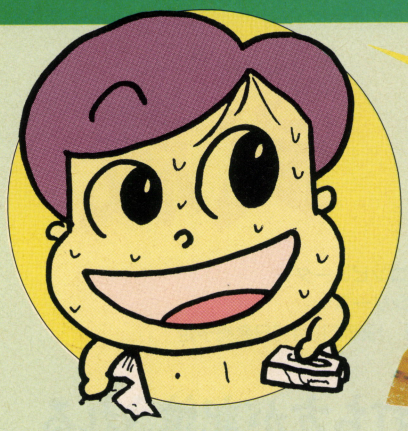
プラス73で、ダントツだ。

POPCOM記者も、さっそく『武蔵』にチャレンジしてみたが、対戦相手（15人から選べる）は、なかなかの強豪ぞろいだった。

まずプレイヤーの氏名を右側下段に登録する。

勝ち抜き戦を選択。

相手は下段の3人だ。



ZAVAS

■PC-8801SRシリーズ
¥7,800円
問新企画社
☎03-263-6940

サバッシュ　第2回

ようやく『サバッシュ』のレポートも軌道にのってきたかなってとこだけど、みんなの進行状況はどうかな？　編集部に送られてきた愛用者カードを見ると、なかには早くも終わらせちゃった人もいるみたいだけど、ぼくにはとてもそんなマネはできそうにない。べつにのんびり進めるつもりはないんだけど、ふつうにやってもそうとう時間がかかりそうな感じだ。まあ、今月はページもたっぷりあることだし、とにかくがんばってみるとしますか。

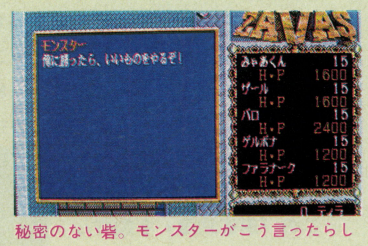
ビリンチは本当に必要か？

じつをいうと、先月のレポートは完成直前の、製品版と98％くらいは同じというバージョンでやっていたのだ。で、できあがった製品版を見てみたら、スタート時からヒーラの星とアルフールの地図を持っているじゃないか。ぼくのはそんなもの持ってないのだ。

次のレベルアップのEXPがわかるヒーラの星は便利だけど、絶対に必要ってわけじゃない。でもアルフールの地図が最初からあるってことは、あとでアルフールに行ってもどこにも地図は置いてないってことで、地図を持ってないぼくがすぐに迷子になるのは目に見えている。これは困った事態である。

そこで、思い切ってまた最初からやり直すことにした。だけど第０回、１回、２回と、いつも最初からやってるぼくはいったい何なんだろうねぇ。

ただ同じことを繰り返すのもなんだから、今度はメンバーをちょこっとかえてみた。カーラマンをロスタムから将来有望だというザールに、ビリンチを酒ぐせが悪くてあまり役に立たないルベーダからゲルボナにしたのだ。グレッシのパロはけっこう使えるヤツみたいだからそのまま。サージはもちろんファラナークだ。



秘密のない砦。モンスターがこう言ったらしめたもんだ。

でも、入れかえてはみたけど、今までのところ大差はなかったみたいだ。ビリンチはやっぱりのんべで、戦闘中に意味もなくヘジラを使って敵や味方をテレポートさせるのも同じ。これってどうにかならないもんかねぇ。

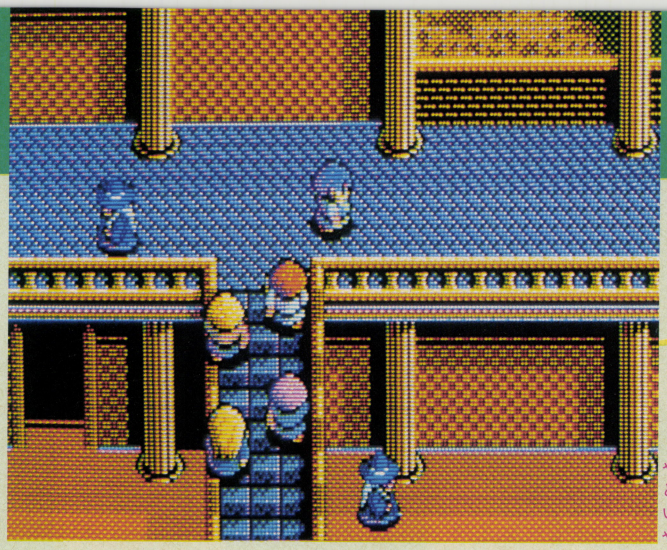
カーラマンは戦闘のプロだから必要だし、グレッシがいないとカベがこわせない。サージの魔法もないと困るけど、ビリンチって買い物ぐらいしかとりえがないんだよね。ヘジラは迷惑な場合のほうが多いし……。買い物だって４日くらいかかることだし、もしこのままずっと進んでいって、ビリンチがいないと進めないって場面がないんだとしたら、ぼくみたいにキャンプはレベルアップのあとくらいにしかしなくて、買い物も自分で行っちゃうなんて人なら、ビリンチはべつにいなくてもいいんじゃないかなって気もする。かわりにカーラマンを２人にしたらかなり強力そうだもんなぁ。

まあ、弓での攻撃はけっこう有効だから、ビリンチもまったくの役立たずってわけじゃないけどさ。

プートス像もたまには役立つ

前回は、銅の門→ストゥーパ→果てなき→信じる者→ムゼリゴ→銀の門、と進んできたけど、今回は銀の門に行

中央のヤツが秘密のない魔物だって。



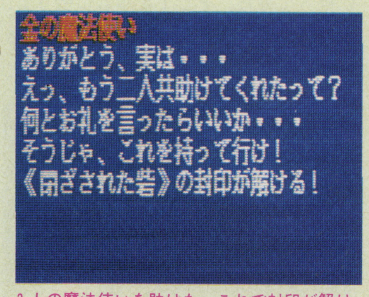
やっとのことで魔法使いの神殿にやって来た。

く前にちょっと寄り道をしてみた。

ほら、果てなきほこらにはプートス像がけっこうあって、「○○の私に寄進しろ」っていうのもいくつかあったでしょ。そのなかにイルマクとイブンイルスにってのもあったんで、もしかしたらと思って行ってみたのだ。そしたらやっぱり大正解。イブンイルスではカヤソードが、イルマクでは10万ティラももらえた。ま、質問にうまく答えれば、だけどね。あと、銀の門のそばにある別れのほこらのプートス像もボウ＋４をくれた。

そして銀の門を抜けて、次に行ったのが秘密のない砦だ。ここはその名のとおり、ただお金の入った宝箱があるだけで、なんの秘密もない。なんて思ったら大まちがい。『サバッシュ』の砦や洞窟の名前はたいていその名のとおりってとこが多いみたいだけど、ここはそうじゃないのだ。ちゃんと銅の門の隊長が教えてくれたもんね。

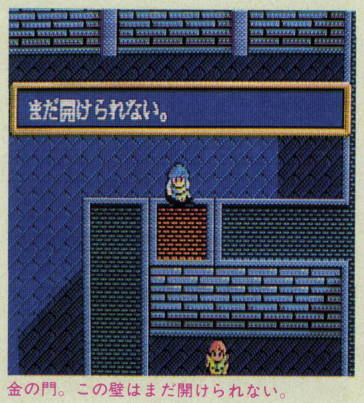
ここではあるモンスターと戦って勝つと、武器や防具がもらえるのだ。ぼくはここでロングソード＋３、ボウ＋２、リングメイル＋１を手に入れた。ただ、１つを取ったらいったん砦の外



３人の魔法使いを助けた。これで封印が解けるぞ。

に出ないと２つ目は見つからないみたいだ。それに、隊長の話を聞かないで行ってもダメらしい。先月話を聞かないで来たときはお金しかなかったもんね。

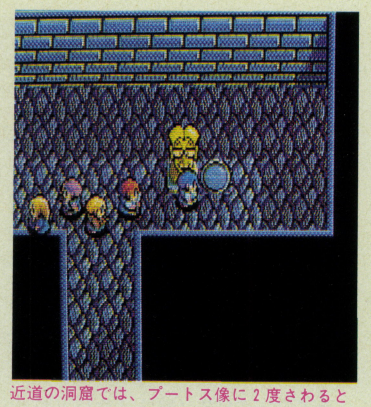
さて、お次は砦から山を越えて北にあるオルムの陣に行ってみた。でも隊長のオルムも兵隊たちものんびりしてて戦闘にはならない。思わず兵に酒をあげて世間話をしてしまったぜ。あと



金の門。この壁はまだ開けられない。

は木のモンスターとかいうわけのわからんのがいたから、EXPかせぎに少し戦ったぐらいだった。

今度は銀の門のほうへ戻って、サビックのカギ砦に行ってみる。ここは、中が大きく３つのブロックに分かれていて、そのうち真ん中のブロックには門番がいて、サビックのカギがないと通れないのだ。だからまずは砦の中を歩いてカギを見つけなくちゃいけない。でもって、歩きまわってカギを見つけたあと、門の中へ入ってみると、あったのはボウ＋３。もうボウ＋４を持ってるから、はっきりいってあんまりうれしくない。ま、ボウ＋４はゲルボナが持ってるから、これはファラナーク



近道の洞窟では、プートス像に２度さわると

に持たせたけど。

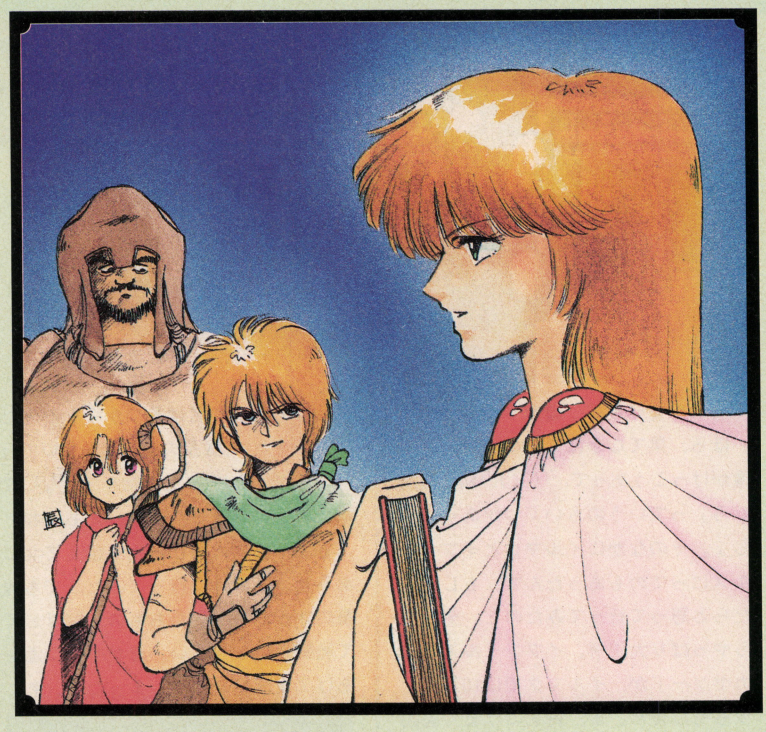
そのちょっと南にあるカヤの要塞は、せまいし、お金以外に何もなかったからあっさり流して、今度はいよいよ金の門に行ってみる。

金の門は宝箱の中身もけっこう大金だった。途中、壁をこわそうとしたら、「まだ開けられない」ってメッセージが出るところがあったけど、これはきっと銀のグローディアとでもいうのをあとで手に入れてから来ればいいんだろうと勝手に決めつけて、先に進むことにする。この奥には宝箱が見えてるから、きっとそれなりにいいものが入ってるんだろう。

そしてやっと助けた金の魔法使い。彼はお礼にと魔法の開封をくれた。これがあれば閉ざされた砦の封印が解けるんだって。やったね。

すぐに閉ざされた砦に飛んでいきたいところだけど、あわてずに目の前のものから片づけていくことにする。

まずは金の門を出てすぐのところにあるヘビの砦。ここはやたらと通路が入り組んでいてややっこしい。そして途中のあちこちに宝箱がころがっている。そのうちの１つにマカラの涙が入っていた。これはだれが話してたんだか忘れちゃったけど、確か使うとまわりに敵が出なくなるというものだったと思う。たぶん使わないと思うけど、



持ってて困ることはないよね。

あと、呪文の宝箱ってのが１つあって、開けると「呪文は【リ】だった」ってメッセージが出たけど、何なんだろう、これ？

次は近道の洞窟。ここは中がかなり広い。宝箱もけっこうあって、リングメイル＋２が手に入るぞ。洞窟の中で迷子になってたおねえさんが、「どこが近道なの？」って怒ってたけど、じつは秘密はプートス像にあるのだ。

ライターのU君（彼は『サバッシュ』の製作にもかかわっている）は、プートス像にさわると岩が動いて通れるようになるところで、「ここが近道なんだよね」と言ってたけど、ぼくはもっと便利なのを見つけた。それは、入ってすぐのところにあるプートス像。これに２度さわると、出口まで一気にワープするのだ。こりゃ確かに近道だ。

やっと会えたね、ジンニーヤ

てなぐあいで、ようやく閉ざされた砦だ。今度は奥まで行けるもんね。

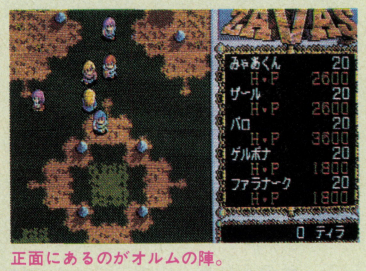
ズラッと並んでるプートス像は無視して進み、魔法の開封を使って封印を解くと、魔法使いの砦へワープした。ここはマラメイヤの北にある小島なのだ。そこからさらにワープして、やって来たのが魔法使いの神殿だ。ここにいる魔法使いヤリーにいろいろ話を聞いてみた。それによるとジンニーヤの館に入るには、オルムをたおしてオルムの封印を手に入れるといいんだそうだ。話のあと、彼女は魔法使いの別荘の鍵をくれた。

これを使うと、ファルガナの島にある別荘の中に入れるんだけど、ここには先月J.D.が書いてたようにとんでもないトラップがある。でも、このトラップをパスする方法も見つけたよ。

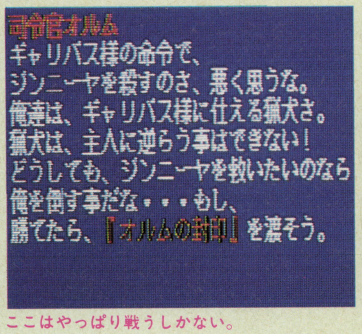
別荘の２階の中は３つの部分に分かれていて、右から入って、中央が問題のトラップで、左に宝箱がある。要するに中央で戦闘にならなきゃいいわけで、中央をうろついているモンスターをなんとか右の部分に引き込んでやっつけちゃえばいいのだ。

でもってさんざん苦労をしたあげくに宝箱を開けてみると、中身はなんとただのシャムシャーだった。今ごろこんなものもらったって何の役にも立ちゃしない。はっきりいって、この別荘はわざわざ来る必要はありませんっ！

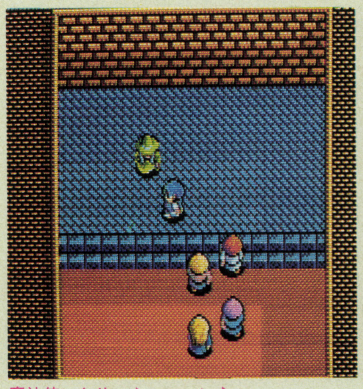
さて、気をとり直して魔法使いヤリーの話をもとに、もう一度オルムの陣にやって来た。そしてオルムに会うと、さっきとちがう言葉が返ってきた。そこでESCキーを押して「４)戦う」と



正面にあるのがオルムの陣。



ここはやっぱり戦うしかない。


魔法使いヤリ～♪　フ～ン♪

ジンニーヤにもいろいろと事情があったのだ。

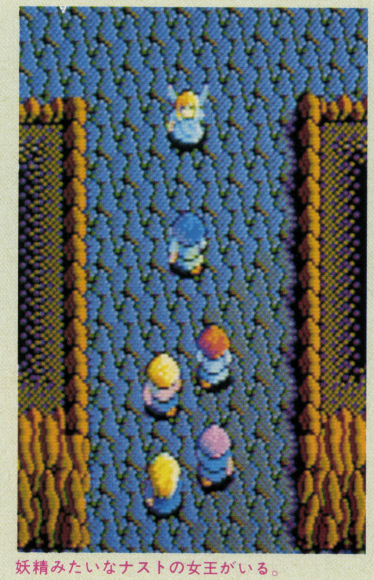
ジャダの書・上巻をもらって、ファラナークはいろんな魔法を使えるようになった。

すると、戦闘になり、彼を倒すとあとには宝箱が……。中身はオルムの封印だった。これでジンニーヤに会えるぞ。

というわけで、さっそくジンニーヤの館にやって来た。そして封印を解いて中に入ると、いた、ジンニーヤだ。

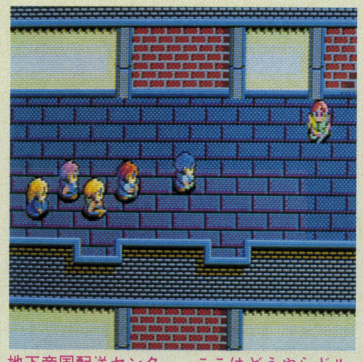
ジンニーヤとの感動的（？）な対面で、ジンニーヤの秘密が明かされるけど、それについてはここには書かない。とにかくジンニーヤからジャダの書・上巻を預かった。これでファラナークは10種類の魔法が使えるようになる。

10の魔法のうち、いちばんお世話になるのはやっぱりHEAL2だろう。でもファラナークは声が小さくてよく魔法に失敗するから、ザムザムもないと困るよ。それに生き返りのRESURRECTIONなんて、1人死んだくらいじゃなかなか使ってくれないから、やっぱりテリアカも必要なのだ。


妖精みたいなナストの女王がいる。

さあジンニーヤにも会ったことだし、マラメイヤも残すところあとわずかだ。

ジャムシードの陣には、グランババ人ってアヒルみたいなヤツがいて、シルバーリングメイル、ボウ＋4、それにジャムシードってのが手に入った。だけど、これっていったい何に使うものなんだろう？　全然ヒントもないからわかりゃしない。


地下帝国配送センター。ここはどうやらドルゲスタン大陸らしいのだ。

ナストのトンネルにはナストっていう小人たちがいて、その女王に地震を起こしてくれって頼まれる。そんなこと人間にできるわけないけど、運よく地震が起こって、それがぼくらのおかげだってことにされてしまった。そしてお礼をもらったうえに王国に招待されて、ナストのウロコをもらったのだ。なんかボロもうけって感じなのだ。

トンネルの先にはアタールの町と第2司令部がある。町では薬や食料の補充をしておくといい。

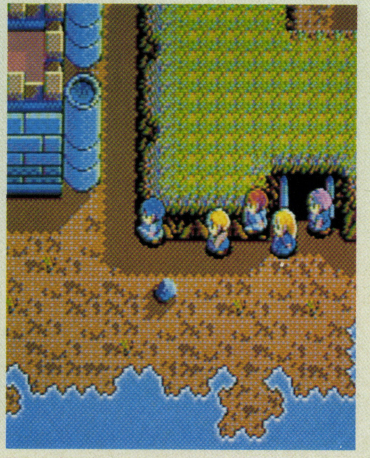
第2司令部に入るには、鍵が必要だ。もっともこれはとっくにもらってあるけどね。

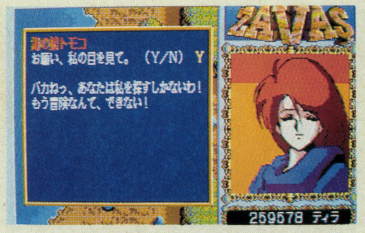
司令部の中にはレピア＋2があった。そして司令官をやっつけて奥のほうに行ってみると、ダルグの沼があった。

やっとホークンモラーに来たのに、いきなり「まだ開けられない」だもんねぇ。

これは第1司令部なんかにもあったんだけど、中には入れなかった。でもここのはちゃんと入れる。ワープでつながっていたのは地下帝国配送センターで、どうやらダルグの軍勢はここを通ってアランパルチャに送り込まれてきているらしいのだ。

配送センターは第1～4の各司令部とサビックのカギ砦に通じているけど、いったんこっちからワープして行かないと向こうからは入ってこれないようなのだ。ここを使って行き来できればかなり便利になるだろうけど、ここにいるモンスターはものすごく強くて全然歯が立たない。しかたないんで、とにかくなんとか通路を開通だけさせといて、さっさと逃げてきた。


門の洞窟を抜けて、まやかしの砦にやって来た。



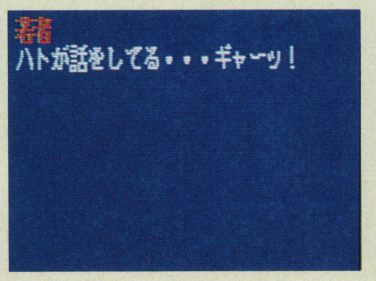
かわいいからって安心してると、キミも私もハトポッポ。

とまあ、こんなところでマラメイヤはひととおりクリアしたことになる。さあ、引き続き橋を渡ってホークンモラー地方に行ってみようか。

銀のグローディアや〜い

ホークンモラー地方にやって来て、最初に目についたのが沈黙の砦だった。さっそく中に入ってみたけど、いきなり「まだ開けられない」が出てしまって進めない。とにかくここはあとまわしだ。

次に南に行くか西に行くかで迷ったけど、先が見えてる南から行くことにした。

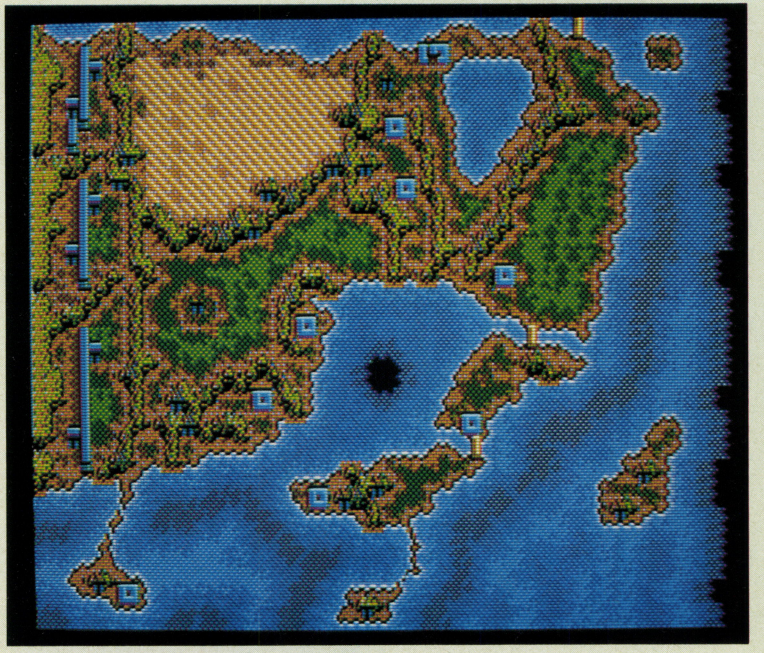


魔物だっているんだぜ。ハトが話したっていいじゃないか。

で、やって来たのがアレキーレの砦。ここはカルムの塔みたいに水路があったりしたけど、シルバーリングメイルがあるだけで、たいしたことはない。

次は門の洞窟だ。ちなみにこの島の南にある小島（陸続きだけど）が、武器や防具を買い取ってくれる例のゲルボナーラなのだ。

門の洞窟のプートス像はライトソード＋１をくれた。ここはビリンチとサージ用の剣だけど、２人とも接近戦はしないから有効に使えないような気がするんで、武器はボウ＋４のままにしておく。あと、ここにはジャイアントハンマーもあった。こいつはグレッシ用でグレイブよりもSTRが5000も高い。でもグレイブは２マスはなれてても攻撃できるけど、ハンマーは剣と同じで敵に接触してないとダメなのだ。



ホークンモラー地方の地図だよっ。

ホークンモラーでただ１つの町、カトメスだ。

いいことしましょって言ったのにぃ。

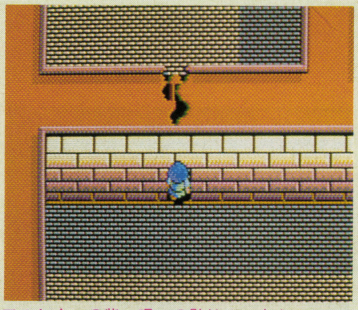
洞窟の先にあるのはまやかしの砦だ。ここには２階と地下があるという話だ。まずは２階に行ってみたんだけど、またしても「まだ開けられない」が出てしまった。ふぅ、困ったもんだ。

そこで地下へ行こうとしたんだけど、階段がどこにも見当たらない。じつは階段は、長い通路の先の何もないように見えるところに隠されていたんだ。

地下にはホークンモラーの地図があった。９月号の別冊にはアランパルチャ大陸の地図が出てたけど、その後の調整とかで、砦やなんかの配置がかなり変わっちゃってる。とくにホークンモラーはそれがひどくて、島だったところが陸続きになったりもしてるのだ。そこで、今回ぼくがマップ表示の画面をつなぎ合わせて作ったホークンモラー全図を載せとくから、参考にしてね（下がちょっと切れてるけど、海と何もない小島だけだから関係ないよ）。

さて、地図も手に入ったことだし、北へもどって先に進むとしよう。

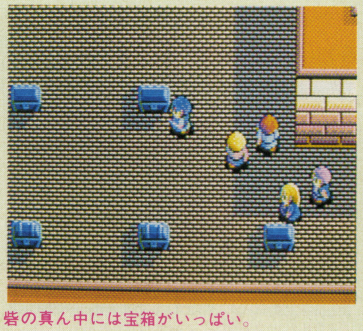
沈黙の砦の前を通ってから北上すると大きな湖がある。この東側に１人の少女が立っていた。その子が「私の目を見て」っていうから、素直に見たら「バカねっ」とかいって少女は消えてしまった。いったい何なんだ。


アルヒクマの砦。呪いの壁は4つもある。

でもって、湖の北西にあるホークンモラー唯一の町、カトメスにやって来た。でも、町の前にいる人たちに話すと、「ハトが話をしてる……」とかいって全然相手にしてくれない。町の門番も同様で、町の中に入れないのだ。どうやら自覚症状は全然ないけど、ぼくらは少女の魔法でハトにされちゃったらしいのだ。あわててまた少女を捜したら、さっきと同じ所にいた。で、なんかいろいろ言われたけど、魔法を解いてもらえたのだ。でも、「今度会ったときがファラナークの最期よ」なんて穏やかじゃないよなぁ。

とにかく人間の姿にもどれたんで、門番にフードを渡してカトメスの町に入ってみた。町の中を歩いていたら、ある家の屋上で、女の人が「私と中でいいことしましょ」っていうんで、思わずYと答えちゃった。すると、その家の入り口が開いたんで、さっそく中に入ってみる。だけど、家の奥にはモンスターがいすわっていたのだ。イイコトってのは、モンスターと戦うことだったのかねぇ。ちくしょう。

モンスターはけっこう強かったけど、まあなんとかやっつけてもう一度家に入ってみた。もしかしたら、何かお礼でももらえるんじゃないかって思って


砦の真ん中には宝箱がいっぱい。

ね。だけど、「ごくろうさん」というだけで何もくれない。大金持ちのくせにシケてやがんな。

とにかく旅を続けることにする。

次にあるのは、あらまぁの陣。しかしまぁ、なんていいかげんなネーミングなんだ、これ。

ここにはクロスボウと何を今さらって感じのロングソードがあった。クロスボウは当然ビリンチに持たせる。ここの敵は今までのやつらとちがって、いくらやっつけてもまたすぐ出てくる

名もない洞窟にはちょっとした秘密が……。

この商人は絶対相手にしちゃいけない。

から、ちょっとレベルを上げたいなってときには便利かもしれないぞ。

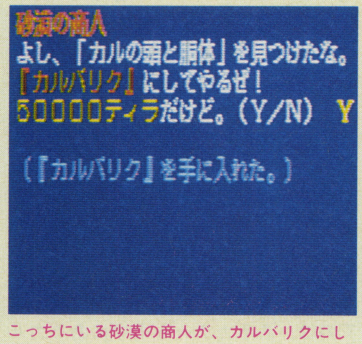
そのすぐ南にあるのは第3司令部なんだけど、まだここに行くにはちょっとレベルが足りないみたいなんで、とりあえずはパスして、ただ長い砦、悲しみのほこらを通ってから、アルヒクマの砦に進んでみた。

この砦は、構造はべつに複雑じゃないんだけど、呪われた壁ってのが4つもあって、それをこわすには1回ずつ

失われたカナートで、5回のワープの末にカルの胴体を見つけた。

特定のプートス像にさわらなくちゃいけないのだ。こんな意味もなく手間だけかけさせるトラップなんか作るなよなっていいたくなる。でも、苦労しただけのことはあって、砦の真ん中は宝箱がいっぱいだ。そしてそのうちの1つにカヤソード＋1があった。これはSTRが5000とじつに強力。もちろんこれはみゃあくんが持つのだ。

さて、もうちょっと南に進んでみると、名もない洞窟ってのがあったんだけど、ここではプートスの像の力で岩を動かして右のほうに進むと、砦みた



こっちにいる砂漠の商人が、カルバリクにしてくれる。

グランババでは呪文で岩が封印されている。王の呪文を買わなくちゃ通れないのだ。

いな色の壁になっていた。洞窟でおばあさんが、「ここにはちょっとした秘密がある」って言ってたのは、たぶんこのことだろう。ここにはグランドグレイブがあった。やっぱグレッシの武器は、２マスはなれてても攻撃できるやつのほうが便利でいいや。

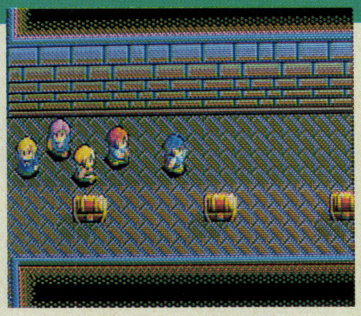
洞窟の先には、ヨロイ作りの名人、ヒラムの館がある。門番に酒までやって中に入ったのに、ヒラムはダルグにさらわれちゃったんだって、残念。そこで、ヒラムの弟のムクラに会おうとしたんだけど、またしても「まだ開けられない」が出てしまった。いったい銀のグローディアってどこにあるんだろう？

宝探しもまた楽し

さて、いよいよホークンモラー地方最大のイベント、モラーの財宝を探しに砂漠に行くことにしよう。世界一短いトンネルを抜ければ、もうそこには砂漠が広がっている。

砂漠にはいくつものカナートが隠されている。カナートの入り口が最初から見えているのは、水のカナートだけで、あとは入り口の上を通ってはじめてわかる仕組みになっている。

まあここについては、詳しく書くのはやめとこう。宝探しは自分の力でやってみてね。ごく簡単にだけ書いとくと、地上に出てるカナートの入り口は全部で９つあって、どれも砂漠の中で土の部分がKの形に並んでいるところにある。そしてこのうちの３つはカルバリクがないと入れない。カルバリクってのは、あるカナートの中にあるカルの胴体と頭を、Kの北側にいる砂漠の商



ついにモラーの財宝を見つけたぞっ！

人に頼んで１つにしてもらったものだ。このとき絶対南にいる商人には近づかないこと。お金やカルを取られたりして、ろくなことはないのだ。

問題のモラーの財宝があるのはカルバリクのカナート。ここから入ると中は５本道のカナート→隠し砦→地底の国グランババとつながっていて、最後にモラーのカナートがあって、財宝にめぐり会える。モラーの財宝は全部でなんと250万ティラ。すごい大金だぜ。

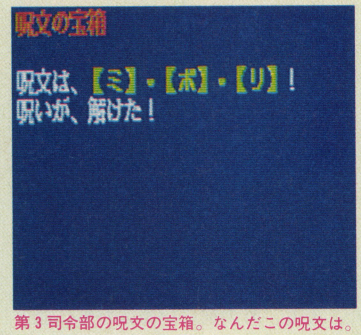
財宝を見つけて大金持ちになったところで、少しもどって第３司令部を攻略するとしよう。さっきより、レベルも３つ上がって26になったことだし、今度は大丈夫だろう。

司令官のズズってやつをやっつけて、奥に行ってみると呪文の宝石があった。これは、今までの３つの呪文【ミ】、【ポ】、【リ】がそろって初めて開くものらしい。そして中身はサージ用の防具、ドレスだった。だけどこの呪文、スタッフのなかに中山美穂のファンがいたんだろうなぁ、きっと。

ところで司令部のずっと奥に呪文屋がいて、ジュモイラーズとかいうのを売ってたけど、これ何に使うのかな。

さあ、司令部も攻撃し終わったし、あとホークンモラーで残っている場所としては、南西の島でゲルボナーラの横にあるトーマンの王国がある。だけど、このあたりのモンスターはやたら強いから、行くのはまだしばらく先のことになりそうだ。となると、あとは砂漠から砦の洞窟を抜けて、アルフールに続く３つの門だけになってしまう。

というわけで砦の洞窟。まず入り口でブートス像がリングメイル＋２をくれたけど、いらないよ、こんなもん。あとはとくに何もなくて、すぐ通り抜



第３司令部の呪文の宝箱。なんだこの呪文は。

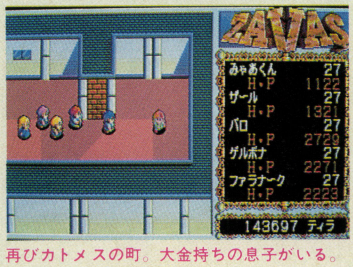
けちゃった。

そして門。毒・宝・ギャリバスの３つの門のうち、まず簡単そうな毒の門から行ってみた。この門の中には毒が塗ってあって、宝箱を取ろうとすると毒にやられてHPが減っちゃうのだ。だけど、ただ通り抜けるだけなら短いし、どうってことはない。

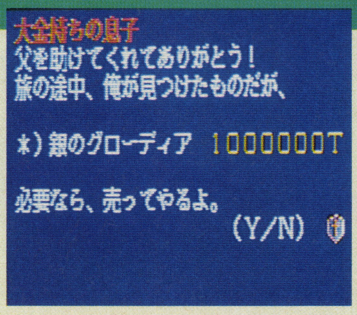
てな感じでついにアルフール地方まで来てしまった。いやぁだいぶ進んだなぁ。まだ宝の門とギャリバスの門が残ってるけど、ちょっとだけアルフールをのぞいておくことにした。

毒の門から西に進んでいくと、なにやら聞きおぼえのあるフッタマの洞窟ってのがあった。中に入ってみると、フッタマの泉があって、会員登録すると、銅の門、信じる者の洞窟、名もない洞窟、そしてここの４カ所を自由に行き来できるようになるんだって。『サバッュ』の世界ってやたら広いもんね。やっぱこういう便利なものも、なにかと必要になってくるんだろう。

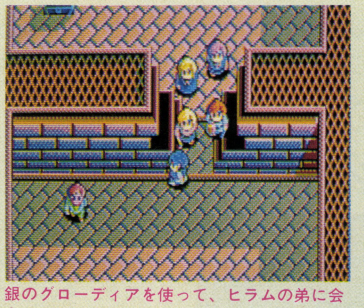
というわけで、今月はここまで、といいたいところなんだけど、アルフールまで来ちゃったのに、結局銀のグローディアは見つからなかった。でも、最初に開けられない壁があったのは金



再びカトメスの町。大金持ちの息子がいる。



いくらなんでも、これって高すぎないか？


銀のグローディアを使って、ヒラムの弟に会うことができた。

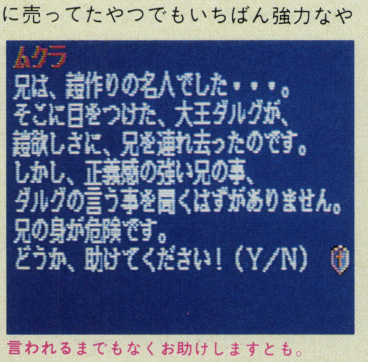
の門だし、いくらなんでもちょっとおかしいって思えてきた。だけど、ぼくは今までの砦や洞窟はすみずみまで通ってきたはずだから、見落としたってのもちょっと考えにくい。

しかたがないんで、とうとう究極の裏ワザ「J.D.に聞く」を発動してしまったのだ。できればこの手は使いたくなかったんだけどね。

で、J.D.の話によると、銀のグローディアはカトメスの町にあるんだって。

あのモンスターをやっつけたあと、いったん町の外に出てからモンスターがいた場所に行くと、大金持ちの息子がいて、彼が銀のグローディアをくれるっていうのだ。そこでさっそく町に行ってみた。確かに男が1人いる。でも、話してみたら、なんと、100万ティラで売るっていうんだよね。ばか高いったらありゃしない。モラーの財宝を手に入れたあとだから、なんとか足りたけどさ。それにしても、どこかでヒントぐらい教えてくれたってよさそうなもんだと思わない？　J.D.がいなかったら結局わからなかったかもしれないもん。

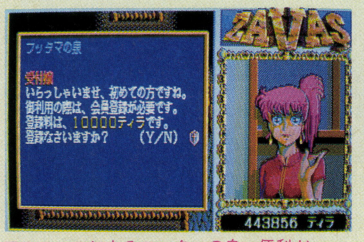
まあ、とにかく銀のグローディアを買ったんで、今まで開けられなかった所へ片っ端から行ってみた。金の門、沈黙の砦、まやかしの砦、そしてヒラムの館だ。そしてレピア＋1とシルバーチェインメイルを2つ手に入れた。レピア＋1なんてもういらないけど、シルバーチェインメイルは確か今までに売ってたやつでもいちばん強力なや



言われるまでもなくお助けしますとも。

右がトーマンの王国。左にはゲルボナーラがある。

毒の門。宝箱を取ろうとすると、毒にやられてHPが減る。



アルフールにあるフッタマの泉。便利だ。

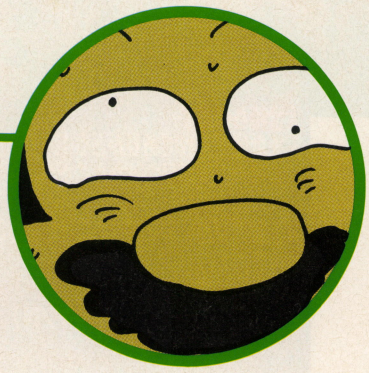
つだったと思う。これを着ていればアルフールでもなんとか進めそうだ。

じつをいうと、ここまでぼくは武器や防具は何ひとつショップで買わずに、宝箱とかから手に入れたものだけを使って進んできた。最初のうちはただ買えなかっただけなんだけど、途中でけっこういろいろもらえるんで、なんとか買わずにやってみようなんて思いだしたのがそのまま続いているのだ。

このあいだ、ちょっとU君の進みぐあいを見せてもらったんだけど、彼はその時点で買える最高のものをどんどん買って進めてるみたいだ。たぶんそのほうがずっと楽に進めるんだろうけど、そういうのを見ちゃうとぼくなんかかえって意地になって、絶対に買うもんかなんて思っちゃうのだ。

というわけで、今後もぼくは武器・防具はいっさい買わないで進めるぞ！と、この場で宣言してしまおう。よけいな苦労をすることになるかもしれないけど、まあそれもいいさ。とにかくガンバルかんねっ。

ポンセ松崎のこだわりレポート



スタークルーザー

11月号で〝続く〟と書いておきながら、先月号を無断欠席してしまったポンセだ。「ヤーイ、ズル休み〜」とイジメられたが、なんのなんの、その程度のことでメゲていたら、ポプコムのライターなんか、務まらないのである。で、何ごともなかったかのように、前回の続きから始める。今月の、主人公ブライアン・ライトは、シリウス星系を駆けめぐるのだ!!

●惑星メタルデューン

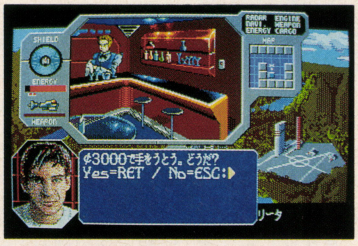
連邦パトロールのヨシュア・エイクロイドから通信が入った。えっ、ダイアナがスパイ!?

てなわけで、2ページにムリヤリ詰め込んじゃうから、舌足らずな点はカンベンしてほしい。前回は、敵（VOID）が核融合炉を暴走させてしまったところで、終わったんだよネ。さっそく、続きをハードボイルドに始めよう。

……敵のわなにかかり、惑星の爆発まで残り1000時間。核融合炉はダイアナ・ガーディスに任せ、オレ（主人公）は、技術者の救出に全力を尽くす。「ダイアナ、うまくやってくれよ」。フッ、女におのれの運命を託すなんて生まれて初めてだぜ……。

なんとか救出に成功。どうやら助かったか。

●惑星マルガリータ



白服のベテランらしいハンターが、3000クレジットで情報を買えというのだが……。

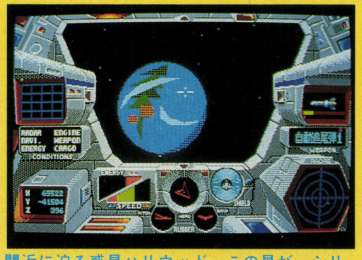
オレもダイアナも、オシャカにならずにすんだ。証拠を探すというダイアナを残し、オレは惑星マルガリータへ向かう。エイクロイド先生から通信が入り、ギャラは5000クレジット。へッ、ありがたいこって。オレの命は5000クレジットだそうだ。ダイアナに注意せよという、気になる忠告もあったが、今のところ、オレはダイアナを信じている。

惑星マルガリータ。バーで、この星系の情報屋の存在を知った。2人のハンターから話を聞いたが、3000クレジットふっかけてきたヤツの話は、役に立つ。

●惑星ハリウッド

ここは、シリウス星系攻略のポイントだ。これ以降、各惑星を攻略するたびに、必ず、ここハリウッドに戻って、情報屋ガービー・トッドの門をたたくようにしてほしい。ガービーの適切な助言がないと、シリウス星系の敵は壊滅させられないのだ。

ハンターから買った情報によると、惑星ハリウッドに、ガービー・トッド、マックス・トッドという、姉弟の情報屋がいるらしい。この星系で暴れまわっているVOIDの手下「魔白狼（まはくろう）」の動きがつかめない以上、トッド姉弟の助けを借りなければならないだろう。オレはハリウッドへ飛んだ。



間近に迫る惑星ハリウッド。この星が、シリウス星系攻略の鍵だ。

ザコどもを蹴散らして、ようやく情報屋の家に着いた。いぶかしんでいたガービーも、ハンターにもらった紹介状を見せると、オレを信用してくれたらしい。ほう、金はいらないのか！おそらく彼女も、「魔白狼」の横暴にはガマンがならないとみえる。

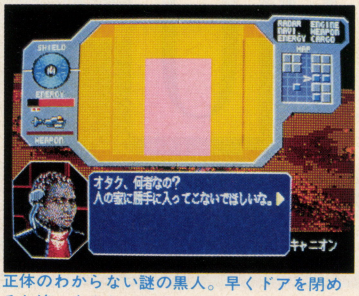
ガービーは、愛機スタークルーザーの改良が先だという。……もっともな話だ。ちょうどオレも、パワー不足を感じていたところだ。次なる目的地は惑星ドライキャニオン。そこに腕のいいマイスト（技術者）がいるらしい。

ガービーは役に立ちそうだ。今後も、世話になることだろう。またまた、女の手を借りることになった。

敵を全滅させると、情報屋の家に行けるようになる、壁が通れるようになるのだ。

アルシスソフトウェア　PC-8801SRシリーズ、X1turboシリーズ　¥7,800円
(PC-9800シリーズ、X68000シリーズ開発中)

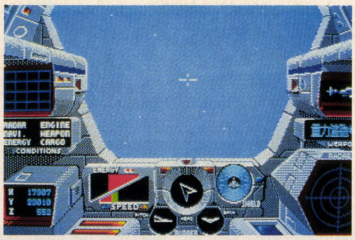
●惑星ドライキャニオン



正体のわからない謎の黒人。早くドアを閉めろと追い出されてしまった。

惑星ドライキャニオン。ここはまだ、「魔白狼」に荒らされていないようだ。例によって襲ってくるザコどもの姿が、ここには見当たらない。まあ、マイストがひっそりと暮らしているだけで、ほかにめぼしいものもない星だが……。

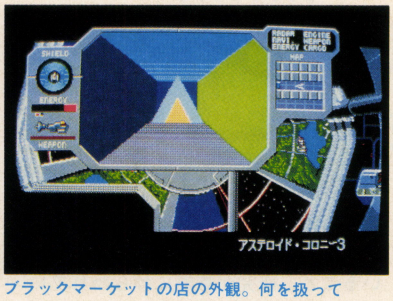
ガービーは、よほどの信用があるようだ。彼女の名前を出しただけで、マイストは機体の改良を請け負ってくれた。費用は8000クレジット。かなりの出費だが、いたしかたないだろう。金なんざ、宇宙空間でザコを倒せば、いくらでも手に入るさ……。



短距離ワープの試運転だ。改良によって、光子駆動型エンジンが搭載されたのだ。

●アステロイド・コロニー3

不用品のブローカー。宇宙空間で、金属鉱石を大量に入手し、ここで売り払おう。

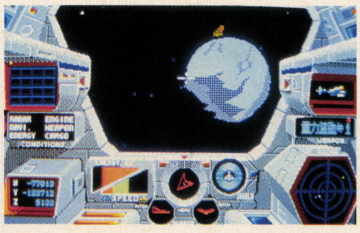


ブラックマーケットの店の外観。何を扱っているかは、入ってみないとわからない。

改良を終えて、ハリウッドに戻ると、ガービーは、ブラックマーケットの場所を教えてくれた。グレードアップした機体に見合う道具をそろえてこいというわけだ。

ガービーが、マーケットの黒幕の名を教えてくれなかったために、ハリウッドに戻るハメになった。エド・ヒューイという名を聞き出して、再びコロニー3へ。……今度はOKのようだ。

●惑星ゴースト・廃坑道



ブラックマーケットで、必要なものを買いそろえる。クソッ、こんなところまで、敵が入り込んでいやがるじゃないか。攪乱(かくらん)弾、熱核反応弾、自動追尾弾2を、リミットいっぱいまで搭載し、ガービーのもとへ戻る。今度は惑星ゴーストへ行け、とのこと。熱核反応弾を自前で作ることができる重元素鉱石を、ゴーストの廃坑道で、できるかぎりかき集めてこいというのだ。「魔白狼」と対等に戦うには、熱核反応弾がどうしても必要。いきなり、ヤツらのアジトを教えて、オレを死なせたくないということか? ご親切なこって……。

惑星ゴースト。予想したとおり、ここにも敵の手がまわっていた。

敵の後ろに大岩がある。こいつを動かすと、中から重元素鉱石が出てくる。

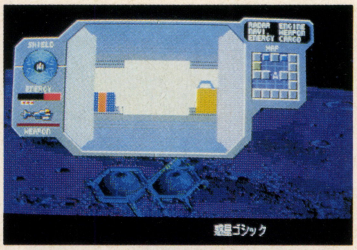
●惑星ゴシック

どうだ! 鉱石は全部集めてきたゼ。これで「魔白狼」のアジトは教えてくれるんだろうな? ゴシックからハリウッドに戻り、ガービーにつめ寄る。ガービーは、ようやく「魔白狼」のボスが惑星ゴシックに潜んでいることを教えてくれた。

OK! 朗報を待っていてくれ。いよいよオレは、シリウスのダニを壊滅させるため、ゴーストへと飛んだ。もちろん、エネルギーと、それぞれの武器はリミットいっぱいに積んだ。向こうで手に入るとはかぎらないからナ。

エネルギータンクがあった。これで、エネルギー搭載量のマキシマムが1000上がった。

惑星ゴースト到着。「魔白狼」のボスはいずこ……。オレの任務はここまでだ。あとはキミたちが、解決してくれ!



左に修理ユニット、右に小型のエネルギータンク。こんなオイシイ場所ばかりならいいが……。

We are the

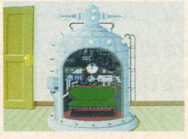
X68000 ワールド

カサブランカに愛を

シンキングラビット　12月10日発売　7,800円

ミステリーファン熱烈待望の移植であるっ！

安心して遊べるのだ



タイムマシンもレトロ。

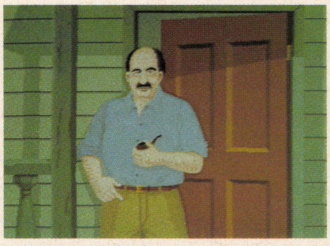
もう今から2年以上前、1986年の12月に発売になった『カサブランカに愛を』が、装いも新たに、X68000で登場だ。前回の『道化師殺人事件』のX68000への移植に続く第2弾というわけで、アドベンチャーファンとしてはうれしいかぎりである。

1945年、アメリカ。シカゴの新聞社デイリー・カサブランカの女性記者ジュリー・ランドルフのもとに1冊の日記帳が送られてくる。それは、最近連絡のとだえたメイ・エルガーからのものだった。日記帳から、科学者である彼女の父が、時間に関する研究をしていること、研究が軍部にねらわれているということ、脅迫の材料として彼女が誘拐される可能性があるということがわかる。親友を探すために、ジュリー・ランドルフは、ゲイルズバーグに出発する。副題に『殺人者は時空を越えて』となっていてタイムマシンが登場するゲームなのだが、ハードSFとかロボットアニメの路線とは違う（最近ではSFにタイムマシンが登場するのも珍しくなったようだけど……）。1940年のアメリカ、ゲイルズバーグを舞台にした本格ミステリーなのだ。ストーリーテラーとしては、パソコン業界の第一人者といわれるシンキングラビットの社長、今林さんが腕を振るっただけあって、キャラクターの設定、シナリオの展開がしっかりしているので、安心して遊べる作品に仕上がっている。ミステリーファン必遊なのだ！

色使いがおもしろい。

美しいカラーになった。

おとーさんも昔は若かった



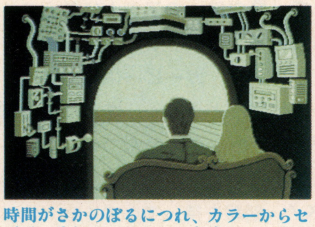
タイムマシンに乗ると……

同じ場所で同じ人に……。あれっ？

タイムマシンは僕たちをセピア色の時代へ案内してくれる

メイの父であるエルガー博士の研究室にあるタイムマシンを使って過去の世界に戻る場面があるが、時間をさかのぼると一転して風景がモノトーンになる。時代によってモノクロ・セピアにと変化するのだ。同じ景色でも、こうしてモノトーンになると、まるで昔の写真の中を歩いているみたいな錯覚に陥るから不思議だ。当然人物もそのころの年齢にさかのぼって若くなっている。タイムマシンは単なる遊びであるのではなく、事件解決のための最も重要な鍵となる。ところで、タイトルの意味は最後にわかるようになっている。乞うご期待！

1945年の世界はカラーで表されている。これが、時間を超えるとたちまちモノトーンの世界に……。



時間がさかのぼるにつれ、カラーからセピア、そしてモノクロへと変わる。まるで、昔の写真を見ているようだ。

WARNING

X68000

コスモス・コンピューター　7,800円

兄を求めて宇宙の海を進む我らはトレーダー

スペースポートへやって来た。宇宙に出るにはポートのカタパルトを使わなくちゃならない。

ビリーはどこに?

『ウォーニング』はRPGふう味つけのシミュレーションとでもいった感じの、ちょっと変わったゲームだ。

ゲームの舞台となるのは7つの惑星と1つの人工惑星からなるプシェード星系だ。いまこの星系は帝国軍と連合軍の2つの勢力がにらみ合いを続け、いつ戦争が起きても不思議のない不穏な雰囲気に包まれていた。また一方では、星系の各方面で海賊などのアウトローたちがのさばり、惑星間を航行するのはかなりの危険をともなうものとなってきていた。

プレイヤーはトレイダーと呼ばれる惑星間貿易商人で、ある惑星で仕入れた品物を他の惑星へ持っていって売りさばくのが仕事だ。もちろんこうした状況において惑星間を航行するからには、自衛のためそれなりに武装していることが必要となる。

ゲームの目的は、商売を続けながら、

行方不明となっている兄のビリーを捜すことだ。そうしているうちにやがてまた新しい目的が生まれ……、といった展開になるらしい。

プレイヤーの収入は純粋に貿易によるものだけだ。だからある品物をより安く仕入れ、逆に高く買ってくれる星を見つけることがゲームの展開上重要になる。もちろん宇宙船の航行には燃料が必要だし、一度に運べるコンテナの数にも限りがある。だから、収入が増えるにつれて、より航続距離が長く積載量も大きな船へと買い替えていくことになる。それに海賊などにも対抗しなくちゃならないから、ロボットの武装にも気を配らなくちゃならない。商人とはいっても、いろんなことに頭を使わなくちゃ生きていけないのだ。

ゲームを進めるうえで経験値のようなものはないけれど、時間がたつにつれ財産と強さが増すという点ではRPG的といえるし、一方で戦闘シーンなどはシミュレーション的な色あいが濃いといえるのだ。

このゲームは、1年ほど前にPC-8801で発売され、その後PC-9801に移植されたものを新たにX68000に移植し直したものだ。

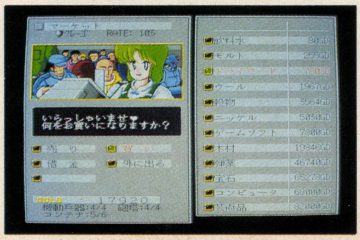
今回の移植では、X68000の機能を有効に使うためいくつかの点がグレードアップされている。

まずグラフィックはすべて新たに描き直されたし、ゲーム・シナリオもマップをワイド化し、イベントなどもいくらか追加された。

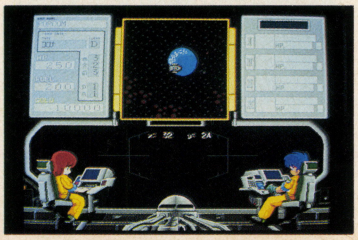
ロボットやアイテムの種類も増えたし、戦闘モードでは攻撃目標の設定をさらに細かく指定できるなどの改良が加えられている。もちろんBGMもしっかりついてくるし、移植とはいっても、実質的にはバージョンアップといった感じなのである。

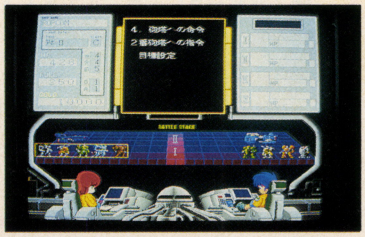
惑星上を移動中。このときは燃料は消費されない。

マーケットで商品のコンテナを仕入れるぞ。



宇宙空間に出た。燃料の残量に十分注意しよう。





戦闘シーン。各機ごとに攻撃目標を選ぶ。

今夜も朝まで POWERFUL まあじゃん2

デービーソフト
7,800円

X68000ならではのグラフィックでさらにパワフルな麻雀たち

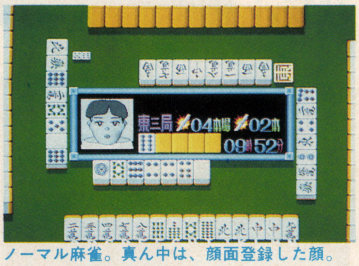
オープニングタイトル。お正月だと、こんなにメデタイ。

豪華四段幕の内なの

1つのゲームで4つの麻雀が楽しめる『パワフルまあじゃん』。今度はその『2』ってことなんだけど（ちなみに『1』はX68000では出てません）、X68000は他機種と比べて、とくにパワフルな仕上がりなのだ。

「ノーマル麻雀」、「エキサイト麻雀」、「さすらい麻雀」、「ポコまあじゃん」の4つの麻雀そのものは、いちおう他機種とまったく同じということになっている（それぞれの内容についてはソフトレーダーを見てね）。だけど、なんてったってX68000はグラフィックの能力が段ちがいなのだ。

「同じアザラシでもこんなに美しいなんて……」とびっくりする、とプログラマー氏は言ってるけど、あのアザラシでさえ美しいなら、お姉さんたちは、もっとずっとうんとはるかに美しいにちがいないっ！　というわけで、「エキサイト麻雀・お姉さん組」のほうにばっかり興味が行ってしまうのでありました。

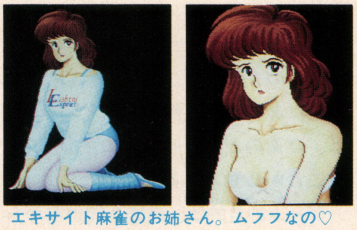


ノーマル麻雀。真ん中は、顔面登録した顔。

もちろんパイだってうんと見やすくなるし、ポコもずっとかわいくなってるよ。

あとBGMにも注目したい。「さすらい麻雀」では、舞台となる各国の民族音楽（のようなもの）がBGMになるそうだけど、X68000ではFM8音も使えるから、きっとステキな曲が聴けるだろう。それにサンプリング機能を使って、いろんな効果音がついたらうれしいんだけどね。できればぼくとしてはしゃべる麻雀を期待したい。

発売も1月1日とじつにおめでたい。プログラマー氏は「だいじょーぶ!!」と豪語しているみたいなので、期待して待っていよう。



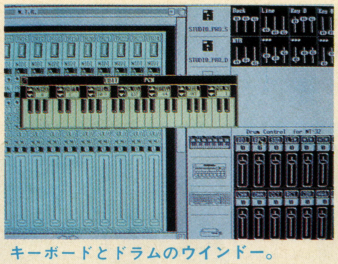
エキサイト麻雀のお姉さん。ムフフなの♡

MIDIボード&『Music Studio PRO 68K』

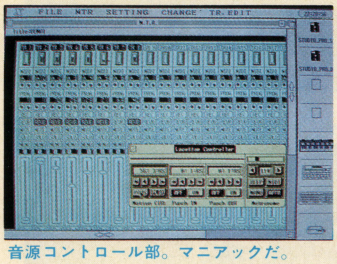
シャープからMIDIインターフェースボードが発売された。MIDIとは、シンセサイザーなどの電子楽器を相互に接続するための端子。これにより、X68000でシンセサイザーなどの電子楽器がコントロールできるようになる。X68000が本格的なサウンドシステムになるのだ。

ソフトももちろん出る。『Studio PRO 68K』。画面を見てもらえばわかるけど、スイッチ類がギッシリ。気分はもう、すっかり本格派といったところ。

もっとも、ソフトとボードだけじゃ、いくらやっても音は出ない。どうしても音源が必要。というわけで、くわしい話は、また来月ね。



キーボードとドラムのウインドー。



音源コントロール部。マニアックだ。

■MIDIボード（CZ-6BMI）26,800円『Music Studio PRO68K』25,800円

DōGAのCGAシステムなのだ

PRODIGEのスタッフ（阪大の文化祭にて）

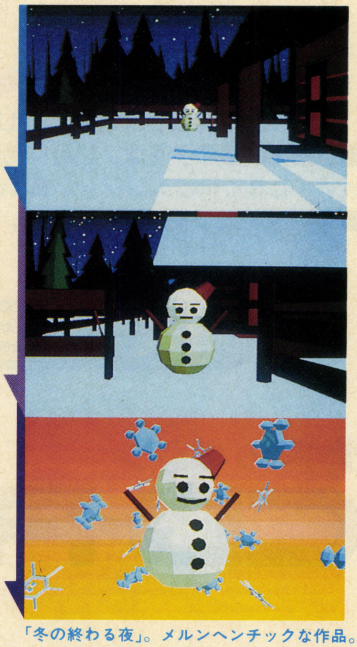
大阪でX68000を使ってＣＧアニメーションを作っているグループがある。「プロジェクトチームDōGA」というのがその名前。大阪大学や京都大学など、近畿地方の大学のコンピュータクラブが中心となってつくったグループだ。ちょうど11月３～６日に行われた大阪大学の学園祭に、その中心メンバーである阪大コンピュータクラブPRODIGEがCGアニメを製作・出展。「来てください」とお手紙をもらっちゃったので、大阪まで行ってきたのだ。

で、このDōGAのCGアニメは、１つの共通規格がある。CGA規格というんだけど、データの形式をキチンと決めてある。アマチュアとはいえ、よく考えられたシステムなのだ。

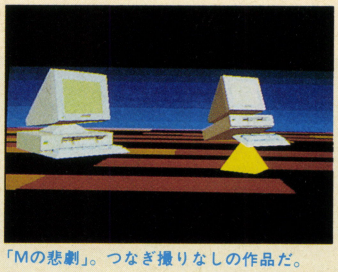
今のところ、このCGAシステムは、X68000で開発が進められている。実際、そのシステムでＣＧアニメを作る作業を見せてもらったけど、慣れているとはいえ、短時間で手軽にできちゃうのだ。しかも、アニメーションは、リアルタイムで動く。コマ撮りなんかじゃないのだ。

当日ビデオで上映した作品は、このシステムで作ったもの。このうち「冬の終わる夜」は'88全日本ビデオコンテスト入賞作品、「Mの悲劇」は'88 NICOGRAPH参加作品。パソコンとは思えないほど、スムーズに動く。あまり複雑じゃない絵なら２分くらいのアニメがオンメモリーでできてしまうそうだ。

今のところ、システム開発のほうは順調だが、これを使って作品を作る人が少ないのが悩みのタネ。というわけで、作品製作などでいっしょに活動してくれる人を募集中。興味のある人は、ぜひどうぞ。



「冬の終わる夜」。メルンヘンチックな作品。

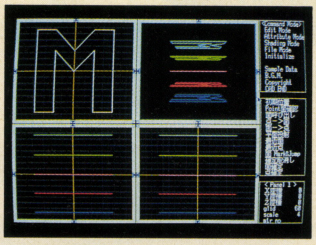


「Mの悲劇」。つなぎ撮りなしの作品だ。

お知らせ1

本文にもあるとおり、DōGAでは、CGAに興味を持ち、やる気のある人のための連絡網としてCGAネットワークというのを開設している。いっしょに活動してみたいという人は、参加してみてはどうかな。くわしくは、下記の住所へ問い合わせてね。

〒523 大阪府大阪市東淀川区淡路
5-17-24 篤コーポ２号館102
プロジェクトチームDōGA



CGAシステムの３Dモデリング部。

お知らせ2

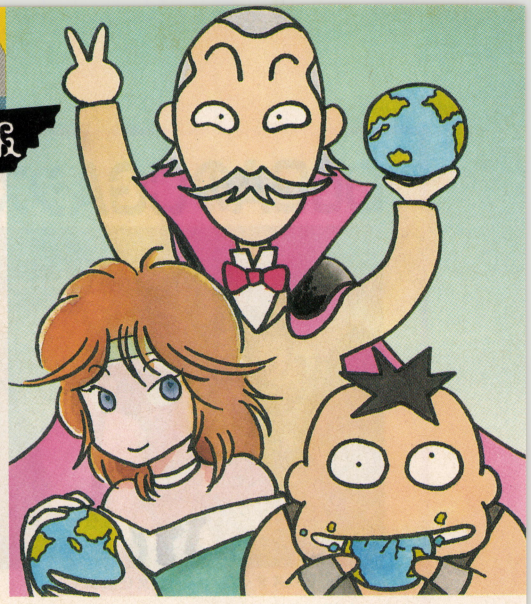
第1回アマチュアCGAコンテスト

ついでにコンテストのお知らせも。アマチュアのためのCGAの発表の場、およびCGAを一般にPRするために、CGAのコンテストを行います。締め切りまであまり時間がないけれど、やる気のある人は、チャレンジしてみよう。

主催　DōGA
協賛　㈱アスキー
　　シャープ㈱
応募作品　パーソナルコンピュータを使用したアマチュアのオリジナル映像作品。８㎜フィルムまたはビデオテープで。静止画ではなく、動画（アニメーション）。
応募期間　1988年12月31日まで
入選作発表　1989年２月
応募方法　DōGAプロジェクトルームに連絡すれば、応募用紙などが送られてきます。なお、詳しくはDōGAプロジェクトルームまで。住所は、となりのと同じです。

プロフェッサーMの楽しい世界征服

プロジェクトPCエンジン



フォーッフォッフォ！　わしじゃ。プロフェッサーMじゃ！　連載第2回目の今回は、12月に発売されるCD-ROMの特集じゃ！　これでPCエンジンがもっと売れれば、わしの世界征服計画も一歩前進じゃ。ハレムじゃ、酒池肉林じゃ〜！

れんさい2回目だよ〜〜〜！

驚異のマシン

CD-ROM²

徹底紹介!!

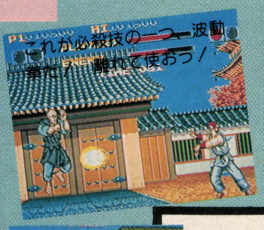
家庭用テレビゲームマシンのなかでは、ファミコン、メガドライブに先がけていよいよ発売されたCD-ROM！　大容量、高音質とユーザーの側からは、ウレシイことばかりなのじゃ。「CD・ROM²システム」には愛称がついている。なんと、その名はロムロム！　それでは、さっそくロムロムちゃんを徹底的に解剖してみたいと思う（なんか変質者みたいじゃの〜！）。

CD・ROM² ソフト－1

ファイティングストリート

© 1988 HUDSON SOFT
© 1987 CAPCOM

モニュメントバレーでの死闘なのだ！



デカキャラの迫力！

カプコンの人気アーケードゲームの完全移植！　キミがあやつる主人公の名はリュウ。30種以上の技と3大必殺技を使い、世界各国で格闘技の強豪と勝ち抜き方式で戦っていく。ボーナス面もあるぞ。めざすはタイの最強ムエタイ戦士サガットだ！
12月4日発売　ハドソン　予価5,980円

愛称は、ロムロムに決定だ！

M／フハハハ、みなの者。よく聞けぃ！ついにロムロムちゃんが、12月4日に発売されることになったぞ！

R／えー、やめろよー。今さら、あたしのことを〝ちゃん〟づけで呼ぶなんてさー。てれるじゃねーかよー。

M／愚か者め！　おまえのことではない。ロムロムちゃんとは「CD・ROM²システム」のことじゃ。おまえのような、できそこないのアンドロイドとはワケが違うぞ。なんと、容量は540Mバイト！　Huカードの約200倍の容量なのじゃ。1枚に、音だけなら60分、静止画なら約600枚が収容できるというスグレモノなのだぞ！　しかも、インターフェースユットに内蔵されたバックアップRAM（容量2Kバイト。容量の範囲内なら数タイトルのファイル名の書きこみ可能）にゲームのデータをセーブしておくこともできるのじゃ！　しかも、CDプレイヤーとしても使えるので、市販の音楽用CDを聴くこともできるのだ！収納用カバーもついていて、値段は、5万9800円。これは安い買い物じゃぞい！

CD・ROM² ソフト－2

No・Ri・Ko

© 1988 HUDSON SOFT
© TOKYO HOEI TV

4分割範子ちゃん。う～ん、どの写真を見てもカ～ワイイ～！

範子ちゃんとアッチ向いてホイ！　う～ん、どこから見てもカ～ワイイ～！

もちろん、また会いたいよ～！別れの笑顔もカ～ワイイ～！

とってもかわイイ！

なんと、人気アイドル小川範子ちゃんとデートしちゃうという、夢のようなアドベンチャーゲームなのだ。範子ちゃんの顔は全部スキャナーによる画像取り込み。本物と会ってるみたいだよ！
12月4日発売　バドソン　予価4,980円

CD・ROM² ソフト－3

ビックリマン大事界

© 1988 HUDSON SOFT
© LAD・NAS・東映動画

敵のヘッド。魔胎伝ノアだ。悪球を投げつける。

ヤマト王子
56－天

を忘れてウットリしてしまうのだ。

ヤマト王子。聖勲源の下に誕生した若神子。天使、悪魔、お守りの関係がバッチリ！

ためになるぞ！

ビックリマンの世界をまるごと入れてしまった大事典。ヘッドやお守りなどビックリマンの全キャラが、アニメーションとともにしゃべってしまうのだ！
12月下旬発売予定　バドソン　価格未定

CD・ROM²の未来は明るい！

M／フェーヘッヘッヘ、どうかな？ロムロムちゃんのパワーは。すばらしいもんじゃろう？

R／教授、なんか今回は変だぜ。人が変わったみたい。何かあったのかい？

M／うむ。じつはな、読者からはがきが来ての……。わしの話し方はマッドサイエンティストらしくないとぬかすんじゃ。で、正しく健全な世界征服者への第一歩として、まず話し方を変えたというわけなんじゃよ。へーッヘヘ。

R／でも、CD・ROM²の値段。少し高くねーか。5万9800円もすんだろ！

M／バカモン！　540MバイトじゃぞMは。しかも、音楽用CDとしても使えるのじゃ。ふつうの音楽用CDプレイヤーだけ買っても3万円前後。もう、3万円出せば、夢のゲームマシンが手に入るのじゃ。どうかね、こう考えればお買い得商品じゃろうが。

R／そう言われてみると確かにそうだな。ファミコンのディスクシステムだって1万5000円するもんなー。

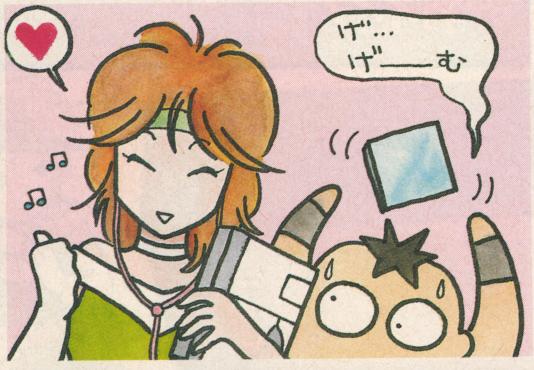
M／まあ最大の問題点としては、サードパーティー（この場合、ハドソン以外のゲームメーカーのこと）がどれだけ、ロムロムちゃん対応のソフトを作ってくれるかじゃな。540Mバイトもの大容量が使えるということは、確かにゲームとしては大きな進歩じゃ。しかし、逆に言えばその容量分のグラフィックデータやサウンドデータを開発している人たちにかなりの負担がかかるわけじゃ。

R／でも、グラフィックデータなんかは、スキャナーでそのまま原画を取り込んでんだろ？　だったら楽じゃん。

M／う〜ん。よく知っておるのー。そのとおりじゃ。しかし、データの絶対量は増えておる。いま、話に出たスキャナーじゃが、それもいろいろな問題がからんでくるのじゃ。まあ、ページがないので、この問題は後日改めて話すことにしよう。しかし、Huカードと違ってCDは量産がきく。要するに、ロムロムちゃんがたくさん売れれば、すべてうまくいくのじゃよ。

R／教授。また話し方が善人っぽくなってるぜ。まるで、Dr.グッチーみたいだぜ！

M／なに！　Dr.グッチーだと！　わしは、あいつが憎い。ウ・ラ・ミ・ハ・ラ・サ・デ・オ・ク・モ・ノ・カ！



CD・ROM² ソフト－4

天外魔境

ⓒHUDSON SOFT
ⓒRED COM

これが、バトルシーンだ。怪物との対決画面だ！

移動マップモード画面。主人公ジライアのステータスも表示されている。

ワクワクするような設定とストーリー。楽しみ！

期待のAVG！

江戸時代を背景にした、アドベンチャー要素が濃いロールプレイングゲーム。主人公ジライアが諸国武者修行をしながら、さまざまな事件に巻き込まれるというストーリー。敵は、河童、鬼や大ムカデ、土偶ロボなど魑魅魍魎がたくさん登場。音楽はアカデミー賞受賞の音楽プロデューサー坂本龍一氏。

来春発売予定　ハドソン　価格未定

CD・ROM² ソフト－5

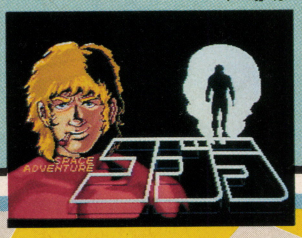
コブラ

メカや美女がワンサカ登場してほしい！

「少年ジャンプ」（集英社）に連載され、現在「スーパージャンプ」（集英社）で連載中の、SFハードボイルドコミックのゲーム化。原作は寺沢武一氏。アドベンチャー形式のゲームになるらしいぞ！

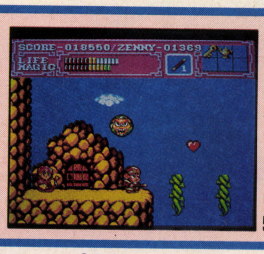
発売時期未定　ハドソン

価格未定



ⓒ HUDSON SOFT 寺沢武一（集英社JCデラックス）

新作ゲームをのぞいてみれば……



SONSONII

今度のソンソンはストーリー性重視。RPG要素を持つアクションゲームとして、僕たちの前に帰ってきたぞ！
NECアベニュー　1月27日発売
5,400円

©CAPCOM　©NEC AVENUE 1988

©NCS

シュビビンマン

西暦200X年。地球は亜空魔団によって、攻撃を受けた。最強サイボーグ「シュビビンマン」との対決が迫る！
来年発売予定　NCS
価格未定

新作ゲーム発売カレンダー

12月9日	スペースハリアー〈NECアベニュー〉 6,700円／Huカード	2月	はにい　いんざ　すかい〈フェイス〉 価格未定／Huカード
12月22日	あっぱれゲートボール〈ハドソン〉 4,900円／Huカード	3月	リアル　ボクシング（仮題）〈ナグザット〉 5,500円（予価）／Huカード
12月4日	ファイテングストリート〈ハドソン〉 5,980円／CD-ROM	4月	ゴルフ（仮題）〈ハドソン〉 価格未定／Huカード
12月4日	No・Ri・Ko〈ハドソン〉 4,980円／CD-ROM	4月	天外魔境〈ハドソン〉 価格未定／CD-ROM
12月下旬	ビックリマン大事界〈ハドソン〉 価格未定／CD-ROM	4月	凄ノ王伝説〈ハドソン〉 価格未定／Huカード
12月	ビジランテ〈アイレム〉 6,300円／Huカード	4月	バイク（仮題）〈ハドソン〉 価格未定／Huカード
1月27日	SONSONII〈NECアベニュー〉 5,400円／Huカード	4月	死霊戦線（仮題）〈ビクター音楽産業〉 価格未定／Huカード
1月	ネクタリス〈ハドソン〉 価格未定／Huカード	4月	ラビオ・レブス・スペシャル〈ビデオシステム〉 価格未定／Huカード
2月	ダンジョン　エクスプローラー〈ハドソン〉 5,800円／Huカード	4月	コブラ〈ハドソン〉 価格未定／CD-ROM
2月	YAKSA神武伝承〈ビック・クラブ〉 価格未定／Huカード	4月	ウイニングショット〈データイースト〉 価格未定／Huカード

プロフェッサーMの PCエンジン目安箱

M／先月号で、はがきを募集したが、イマイチ集まりが悪いぞ！　このままでは、本当に反陽子爆弾のスイッチを押さねばなるまい。なにしろ、わしはマッドサイエンティストじゃからのう。もう一度、企画を説明しよう。

●楽しい世界征服の方法
PCエンジンを使わなくてもいい。とにかく、みんなで楽しく世界を征服しようというものじゃ。

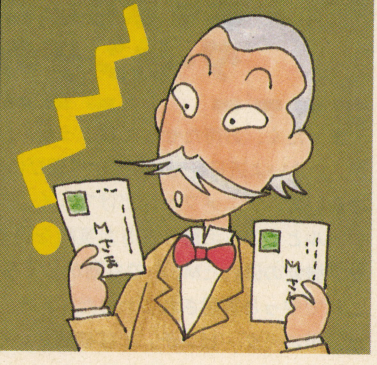
●こんなキャラクターがいたら？
ゲームの中で動いたらオモシロイというキャラクターを、カラーイラストで送ってくれ。

●PCエンジンゲーム質問箱
質問コーナーじゃ。

●プロジェクトPCエンジンについて
このページに対する、イチャモン、文句、イイガカリ。何でもいいぞ。とにかく、わしははがきがほしいのじゃー！

R／どんどん送れよな！
H／どーん、どーん……。
M／おお、Huよ。今月のセリフは、ついに10文字になってしまったか……。
では、また来月に会おうぞよ！

R／も一教授ったら、すっかり忘れてんだから！　読者のみんなにお知らせがあるんだよな。採用のはがきのなかから抽選で毎月1名に超デラックスな粗品をプレゼントしよーっていう企画が進行中なのさ！　実現化するかどうかは、みんなのはがきの枚数によるから、きばって送ってちょーだいねっ♡



祝 発売前夜祭

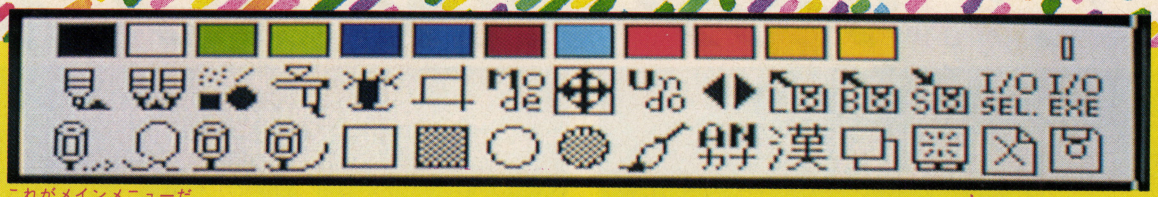
ダ・ビンチ MSX2 CG講座

輝かしき第1回だ！

ますます広がるダ・ビンチの輪

まったく、お待たせしてしまった、『ダ・ビンチ』MSX2が、いよいよ近日発売といういう運びになる。『ダ・ビンチ』は長い間、アニメファンだけでなく、プロのグラフィックツールとしても活躍してきた実績を誇るだけに、グラフィック機能の優れたMSX2でも動かしてみたいという希望が、これでやっと実現されるわけだ。まあ、『ダ・ビンチ』MSX2は、単に『ダ・ビンチ』の移植版というにとどまらず、随所に新たな趣向を凝らしたものになっている。

ま、そんなこんなで、またまたCG講座を開催することになった。ご存じのように、つい最近まで『ダ・ビンチ』CG講座は本誌で長期に渡って掲載してきており、内容的にも、初心者のレベルから始まって、そうとうに高度な内容のことまで、やってきたつもりだ。MSX2用の『ダ・ビンチ』も、細かい変更はあるものの、基本的には、同じ性格のツールと考えてよく、今までの『ダ・ビンチ』CG講座が、ほとんどそのまま役に立つと思う。そこで今回の講座は〝短期集中講座〟の体裁を取りたいと思う。なお、今回は1回目なので、CGの初歩的な解説にも触れることにした。



これがメインメニューだ。

アイコンとマウスでイージーにCG

まずはメインメニューを見てほしい。鉛筆や絵の具のチューブの絵などが見える。そのほかにもディスプレイやディスケットの絵などがある。これがアイコンと呼ばれるもので、『ダ・ビンチ』MSX$_2$でCGするときの道具（コマンド）の内容を表したものなのだ。そして、あるアイコンを選ぶと、新たにサブメニューが開くことがある。たとえば絵の具を選択したり、ペン先を選んだりといった、もっと具体的な（細かい）選択の必要なときなどだ。そしてこれらの操作はすべてマウスを使う。もちろん、絵をかくのもマウスだ。キーボードにはほとんど皆無といっていいほど、手を触れることはなく、絵がかけるようになっている。

ディスプレイをキャンバス、マウスを筆と割り切ってしまえば、コンピュータで絵をかくこともそう特殊なことではなく、むずかしいことではないような気がする。

CGツールに慣れるには、まず自分の手でいろいろな機能をあれこれ試してみて、マウスの操作になれ親しむことが、第1のポイントといえる。

まずはCGの基本線や色に慣れよう

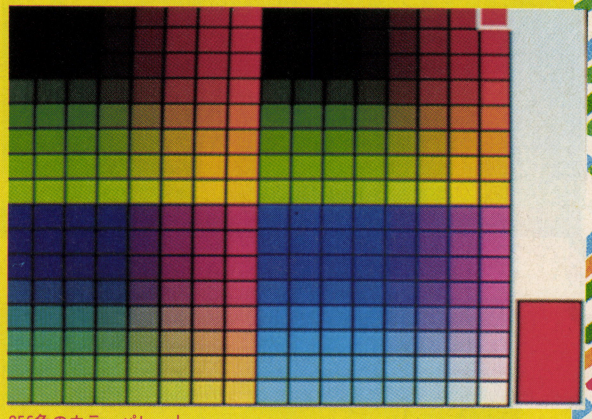
CGにかぎらず、絵をかくときの最も基本的な道具としてペン（筆）先、絵の具（色）があげられる。このツールではどんなふうになっているのだろう。

ペン先のアイコンをクリックすると、マウスが現れ、24種類のさまざまなペン先が出てくる。ノーマルな筆のほかにも平筆や、かすれた感じにかけるものなどもあって、初めはどう使っていいか、とまどうかもしれない。一本一本試してみて性格を把握しておこう。

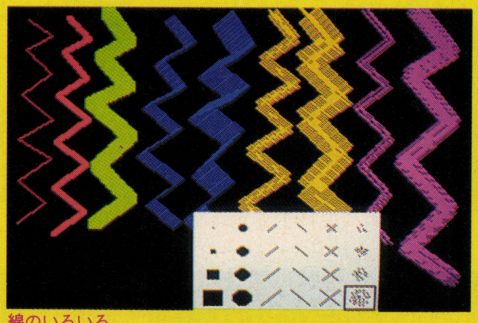
次に色を選んでみよう。絵の具のチューブのアイコンをクリックして、パレットを開く。これが『ダ・ビンチ』MSX$_2$の誇る256色カラーパレットだ。タイルで作った色ではなく、すべてホンモノの色だから、1ドットごとの異なる色を配置できる。だからきれいなグラデーションが可能だし、油絵タッチの絵にも威力を発揮するはず。ただ、階調のぐあいがけっこう微妙で、ちょっと見には識別できない色もあり、注意が必要だ。でも、使っている色がパレットの中のどの色かわからなくなってしまっても、〝目〟のアイコンを使えば、パッと探し出してくれるから、あわてる必要はないけどネ。

また、今回、色の機能に関するもので、カラーバッファーという新しいアイデアが採用されたので、これについても触れておこう。メインメニューに、起動時からつねに12の色が表示されている。じつはこの色をクリックしても絵の具として使えるようになっている。使った色が順次ここにストックされていくようになっている。またこのカラーバッファーは、あらかじめ、使いたい色をカラーパレットから拾い出しておくのにも使える。こうしておくと、いちいちパレットを開けなくともすむので便利だ。

さて、色に関することではまだほかにもある。アイコンでチューブが2本並んだものがあり、本来は絵の具を混ぜ合わせるという意味だが、いわゆるタイルパターンを作る機能だ。これはいろいろな模様を作ったりするのにも、大いに役立つ。詳しい使い方の実際については、次回以降に予定しているので今回はどんな感じのものかだけみておいてほしい。



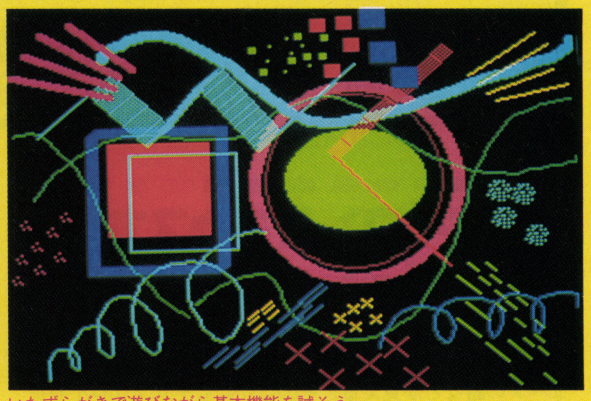
256色のカラーパレット。



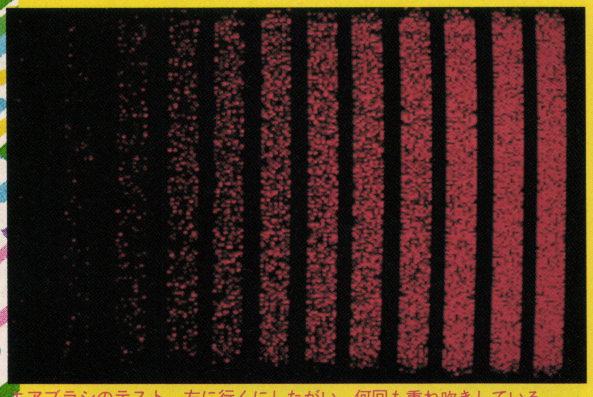
線のいろいろ。

とにかくCGの基本は線と色が最も重要だ。線や色の操作に慣れながら、基本的な図形である、4角や円についても実際に試しながら習得していこう。初めはいたずらがきでも何でもいい。気軽にマウスを走らせてみよう。

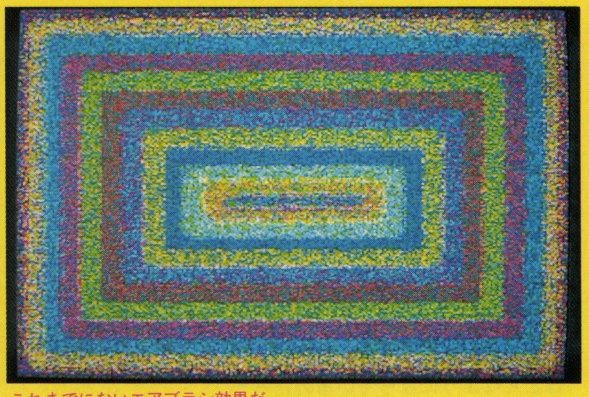
線の太さを試してみる。



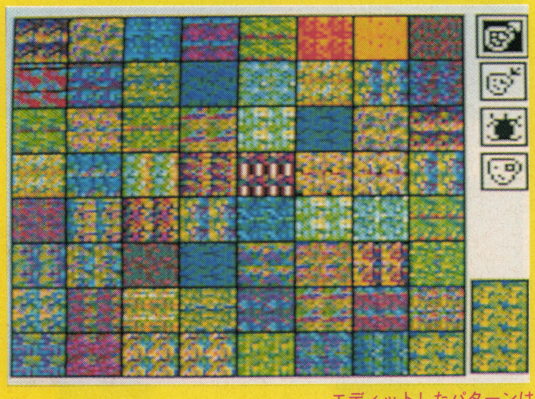
いたずらがきで遊びながら基本機能を試そう。

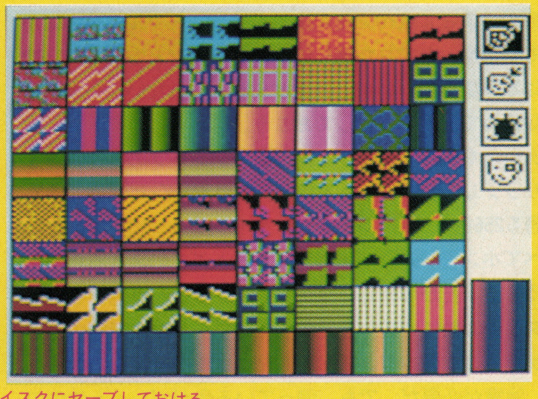


エアブラシのテスト、右に行くにしたがい、何回も重ね吹きしている。

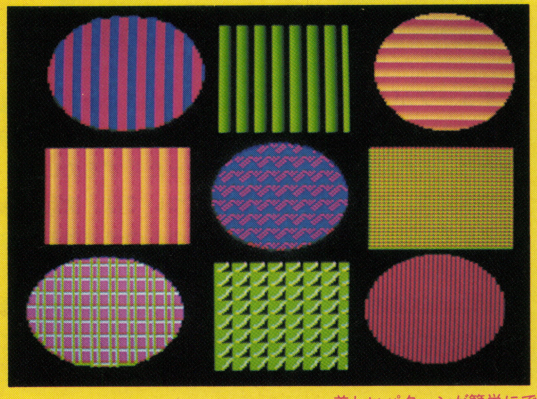


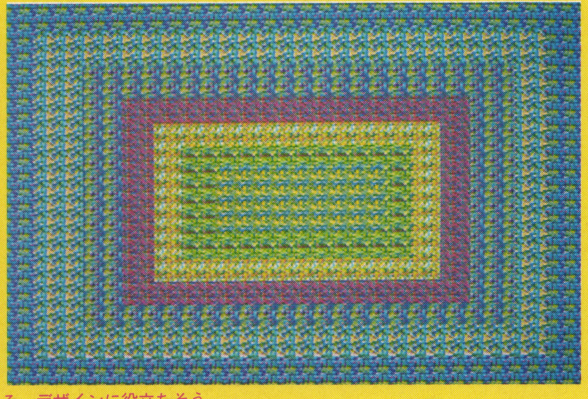
これまでにないエアブラシ効果だ。





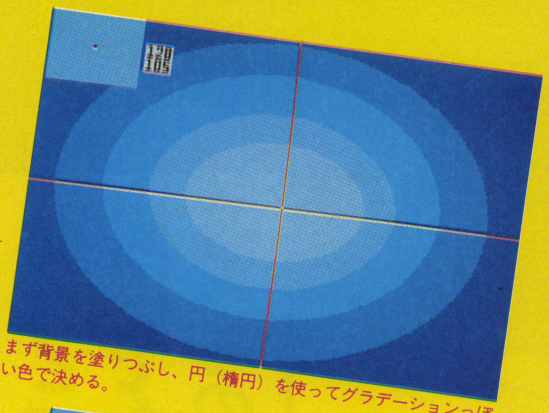
エディットしたパターンはデイスクにセーブしておける。





美しいパターンが簡単にできる。デザインに役立ちそう。

写真で見る CG技法ダイジェスト版

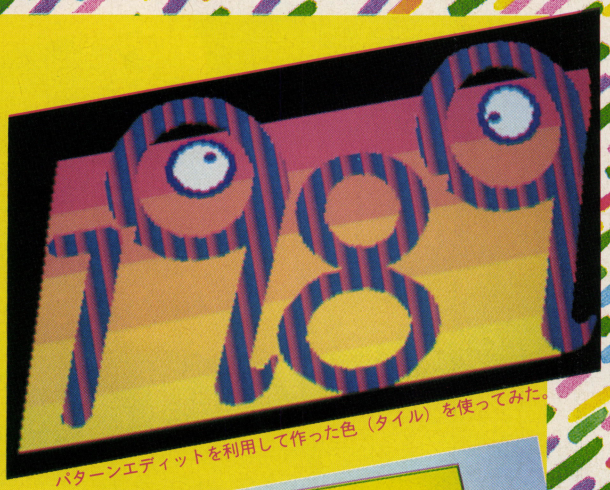


まず背景を塗りつぶし、円（楕円）を使ってグラデーションっぽい色で決める。

直線を細かく使って輪郭線を入れていく。

輪郭線ができたら、色を塗っていく、リペイントは簡単。

ルーペを頼りに細かい修整をしていく。

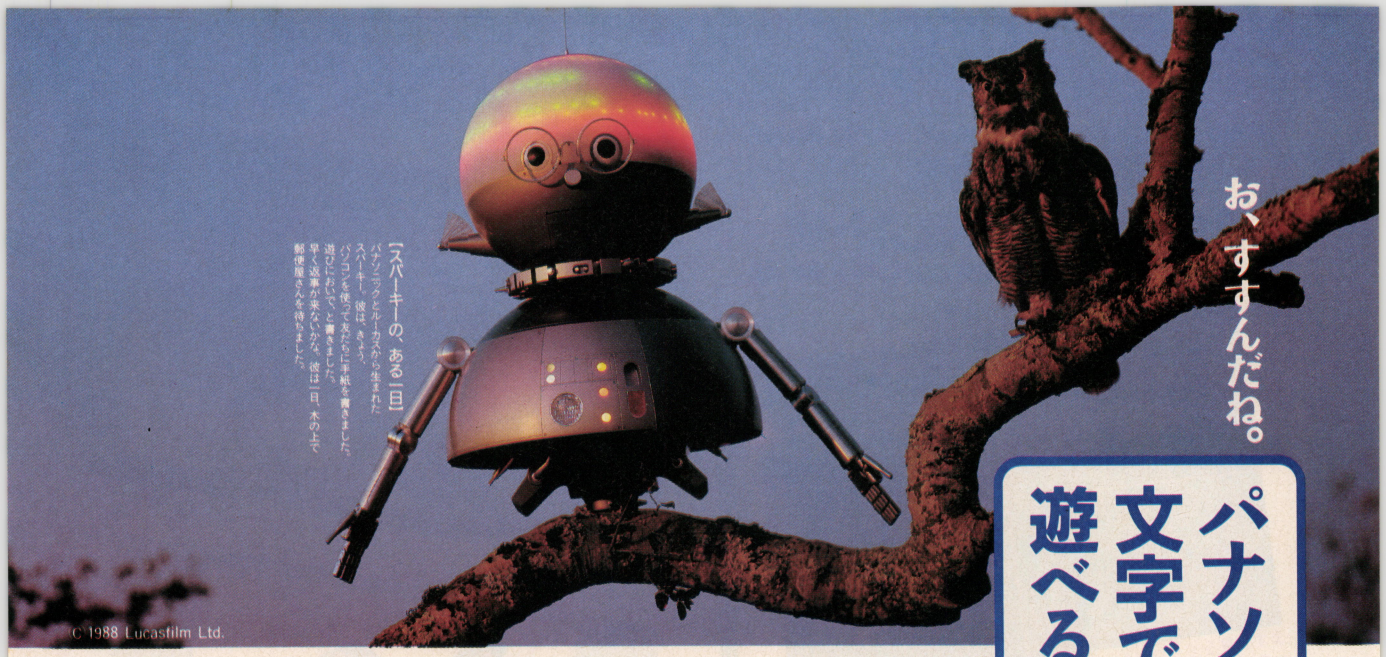


パターンエディットを利用して作った色（タイル）を使ってみた。

年賀状の季節、来年はへび年だ。主に太い筆だけでかいてみた。

バックの色を変えるだけでガラリと雰囲気が変わってしまうものだね。

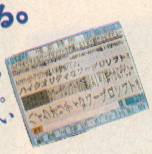
アクセントに絵の空白部分に木をかき、これにコピーをかけて増やしていく。



パナソニックなら、文字でも、がぜん遊べるのである。

パソコンなのに、ワープロ機能がぐんと充実。ラップトップワープロ(パナワード U1シリーズ)との互換性もある、マウスも使える。

24ドット印字、JIS第1/第2水準漢字フォント内蔵のプリンタ FS-PK1(別売・標準価格42,800円)



(別売コンバータソフト使用)

カタカナ辞書や連文節一括変換機能、マウスも使える豊富な編集機能など、ワープロ機能がぐんと充実。画面も31字×11行の大量表示。初心者にやさしい初級モードやレッスン機能も内蔵しています。

マウス FS-JM1
(別売・標準価格7,800円)

内蔵ソフトも、たのしくて便利。
アドレスやネームカードのデータベースソフト、AVラベル印字ソフトなど、たのしくて便利な内蔵ソフトも搭載しています。

MSX2+だから自然画に近い画像で、漢字BASICも搭載。WXには、さらにFM音源も。
なんと19,286色が同時表示可能。16ビット機もびっくりの画像を実現。漢字BASICも搭載して、プログラムもいっそう便利になりました。さらに、WXはリアルで美しい、FM音源を採用。いろんな音づくりも楽しめます。

A1WX

パナソニック MSX2+ パソコン
FS-A1WX 標準価格69,800円

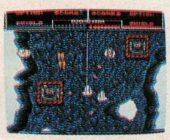
MSX2+パソコンは、MSX MSX2のソフトも使用できます。
▶マウスを絵筆に255色のコンピュータグラフィックスがカンタンに楽しめるグラフィックツールなど3つのソフトが入ったディスク付属。▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所、氏名、年齢、職業をお書きのうえ、〒571大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業㈱ パナソニック事業部 パソコンビジネス営業部 PC係。MSX2+はアスキーの商標です。

(フロッピー搭載のMSX2+標準機、FS-A1FX 57,800円も同時発売です。)

MSX2+は、ゲームの迫力もちがう。

MSX2+専用ゲームソフト新登場!!

★コナミから★
"マルチプレーヤ"対応
「F1スピリッツ 3Dスペシャル」
(¥6,800・2DD×2枚組)



★T&Eソフトから★
タテ・ヨコ・ナナメ
"ぐるんぐるんスクロール"「レードック2」
(¥6,800・2DD×2枚組)

パソコンを新しくする、パナソニックです。

Panasonic

心を満たす先端技術—Human Electronics 松下電器産業株式会社

年末年始はおまかせネ！

ソフトハウスエクスプレス

システムソフト　リバーヒルソフト　アルシスソフト　テクノソフト　ウィング　シンキングラビット　NCS　エニックス　SPS

拡張版パート3

豪華プレゼントつき！

ソフトハウスの突撃レポートだ！大好評につき、パート4まで連載決定！

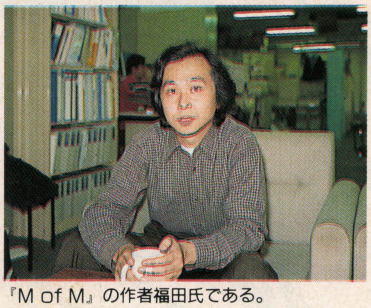
システムソフト

博多発！ HAKATA

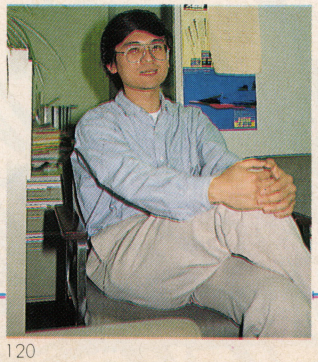
『ティル・ナ・ノーグII』プロデュースの木村氏。

相変わらず元気な宮迫氏。

まさにシステムソフトの顔、木下氏。

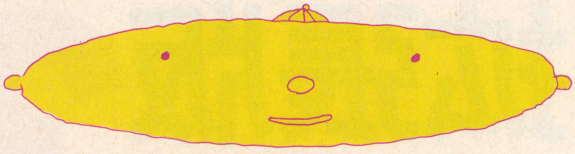


『M of M』の作者福田氏である。



新婚ホヤホヤ！の児島氏は『M of M』MSX版担当。

システムソフトの歴史は長い。老舗中の老舗といえる。その間ずーっと、パソコンソフト業界をリードしてきて、つねに先頭を走っている、ハイテク集団である。今回は、その片鱗だけでも……。



巨大戦艦は止まらない！

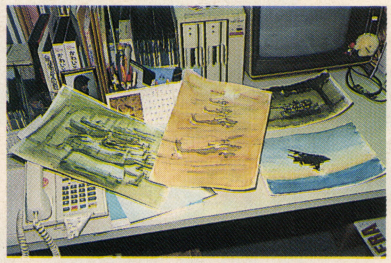
今年の年末は、『ティル・ナ〜II』で決まりっ！

システムソフトは、数あるソフトハウスのなかでも、最大規模の一つである。ことさらあらたまって、紹介するまでもない、といえそうな気もしてくる。この会社の活動内容は、ふだんわれわれが目にするゲーム部門だけをとってみても、知らない人はいないし、ここの製品を1つも持っていない、という人もかなり珍しいのではないだろうか。

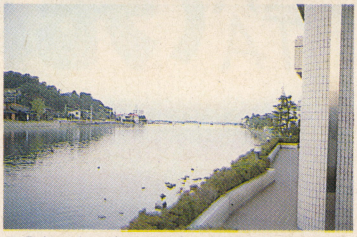
最近のシステムソフトで、とくに目立つものといえば、やはり『マスターオブモンスターズ』。J.D.もこれにははまった。はまったあげく、オリジナルのキャンペーンディスクまで作ってしまった。もちろん、システムソフトの許可とって作らせてもらったんだけど。これも、ゲーム付属のキャンペーンディスクにまさるとも劣らない面白さなんでよろしく！　と宣伝しちゃったところで、話を元に戻そう。

で、今年末（この号はもう1月号だけど、まっ、1988年ということで）のシステムソフトの目玉といえば、やっぱり『ティル・ナ・ノーグII』。これで決まりなのである。数ある年末ソフトのなかでも、これは、超目玉だと思う。もちろん、全ソフトハウスのなかでね。だって、ゲームとして面白いうえに、なにより、革新的なのがいい。面白いだけでもいいんだけど、革新的だともっといい、というわけである。とにかく、パソコンソフトというのは日に日に進歩してくわけだけど、『ティル・ナ・ノーグII』の革新性というのは、並じゃないのである。ソフト界の宝といえそうな存在である。

そのほかには、『スーパー大戦略』の98版、68000版である。これは、1988年春に出た88版の移植であるが、内容は単なる移植ではない。じつをいうと、88版を作るときにも、とくに思考ルーチンの面で、やりたかったけど、メモリーの関係でできなかったことが多いのだそうだ。とにかく、88ってメモリーが少ないんだよね。だから、思考ルー



『スーパー大戦略』98、68000用のパッケージイラストラフスケッチ！



開発部のある室見の景色。郷愁をさそう風景。

チンとかは、オンメモリーでやることで、88では、できるとわかってることが、あきらめざるをえないって場合が多いのである。それが、98、68000だと思う存分できちゃう。まずはここが売り！　そのほか、グラフィックはもちろん、16ビット機スタンダードというか、そうとうグレードアップしてる。もう1つオペレーション系でもフレッシュアップしてるし、同時戦闘モードなんかもルール的により自然に近づいているらしい。このへん、早くプレイしたいと思うわけである。

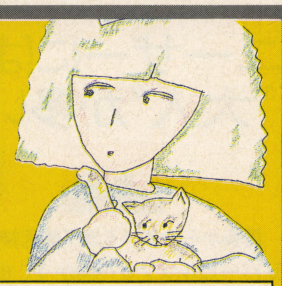
ゲーム部門は、だいたい『ティル・ナ・ノーグ』チームと大戦略チームという感じの2チームが1989年もがんばってくれそうなのである。もちろん、まだどんなのが出るかなんていえないけどね。で、も1つあるのが、海外ソフトの移植という部門。超大ヒットとなった『上海』（アクティビジョン、現在は、メディア・ジェニックに改名）や、『F-15 ストライクイーグル』（マイクロプローズ社）などなど。そのほかにも、インフォコム、オリジナルシステムなどがあって、これはゲーム中心だけど、現在のシステムソフトが力を入れているのは、デスクトップ・パブリシング（DTP）で、このへんを入れると、クラリス、アドビ・システムズ、クォーク、マックウィーク、マインドスケープなどなどと、提携企業の数は、非常に多い。

ゲームばっかりでも、いーっぱいソフト出してるけど、グラフィック、DTPなどの部門も含めると、その数たるや、すごいものになるのである。そのぶん、人もいっぱい。ハードウェアの販売以外のシステムソフトだけでも3つものビルに分かれていて、全貌をご紹介するのは、とりあえず2ページでは不可能。また、いつかの機会に。

『ティル・ナ・ノーグII』、本格派RPGファンに、うれしいプレゼントなのである。

システムソフト広報の新人、咲山さん。

氏名	咲山　真輝						
年齢	20代	性別	女	血液型	O型	星座	さそり座
年末予定作品のタイトル（対応機種・予定価格も）							
カオスの撃鏡 Tir-nan-óg II The Sign of Chaos	■ PC-9801E/F/M/VF/VM/UV/VX/UX/LV/CV/RA PC-98XL(ーマルモード) ■ 9,800円						
作品との関係	Love. 広報	尊敬する人物	とってもとってもタフな人・・・そう!! うちの課長です。ハイッ				
好きなもの 食べ物・飲物	白くて冷たくてツルンとしたモノ			趣味	ねこ		
スポーツ	ダーツ			音楽	エリック・サティ		
タレント・歌手・俳優	ショーン・ペン			テレビ番組	ミッキーロークとねこがでるOXムのCM		
日本の将来についてどう考えますか	うーん… シブとく存在するんだろうネ。						
仕事が詰まったとき何に（どこに）逃避しますか	お酒のんでねこにからむんダ。						



作品についてのコメント

Ⅱは Ⅰの完結版です。ロールプレイングをジェネレートして遊ぶというイカしたシステムなの。完成度は非常に高く、何度でも何度でも遊べて ラッキー!! Ⅰのエンドシナリオを3つまで組み込むこともできます。

リバーヒルソフト

博多HAKATA発!

博多ばい、ふぐ刺しばい、めくるめく中洲の夜ばい！ 初めての九州。自然と顔が、ニンマリとほころんでしまうのである。オットット……、リバーヒルソフトの紹介であった。いうまでもなく、会社創立以来、本格派志向のハイグレードなアドベンチャーを送り出しているソフトハウスだ。ゲームと同様、オフィスもホントにオシャレであった。

89年は、アクション、RPGもやるゾ！

ユーザーには、〝大人〟が多い

博多から出ている地下鉄天神駅から、リバーヒルソフトへ向かう。出迎えてくれたのは、社長の岡崎一博さんと、企画部長の鈴木理香さん。リバーヒルの大黒柱のお2人だ。鈴木さんは、すべてのゲームのシナリオ担当でもある。のっけから、『サバッシュ』に関する逆取材を受けてタジタジ……。それでもインタビューは開始された。鈴木さんの話。「おかげさまで、『琥珀色の遺言』の評判は上々です。J.B.ハロルドシリーズにもいえることなんですが、ユーザーの手紙がおもしろいんですよ。まるで小説の感想文を読んでいるみたいなんです（笑）。それと、登場人物への思い入れが強いみたいですネ。〝○○が好き〟、とか〝○○がよかった〟なんて……。ユーザー層は全体に高くて、大学生やサラリーマンも多いんです。CMディレクターや、ジャーナリストの方もいるんですよ」

早朝のHAKATA・STATION。リバーヒルのオフィスは、ここからそう遠くない。

やっぱりネ。リバーヒルのアドベンチャーは、いわゆる〝通〟向けって感じだから、高い世代の人にも十分にアピールするというわけだろう。続いて、今後の予定を聞いてみよう。

「ずっとアドベンチャーをやってきましたが、これからはアクション、RPG、シミュレーションにも挑戦していきたい。新たなユーザー層の獲得をねらっています。ユーザーの期待を半分だけ裏切る（いい意味で）。そんなソフトを作っていきたいですね」

岡崎社長は、こう結んでくれた。

おすすめの移植版2作

リバーヒルは、手をかえ品をかえて、たくさんのソフトを連発するようなタイプのソフトハウスじゃない。じっくり時間をかけ、練りに練ったソフトを長く売っていこうというポリシーがあるようだ。このスタイルはリバーヒルの体質によく合っていたようで、〝ミステリータッチのアドベンチャーならリバーヒル〟という評価が定着したような感じがする。出世作『殺人倶楽部』『マンハッタン・レクイエム』に登場したJ.B.ハロルドは、

『殺人倶楽部』のタイトル画面。いつもながら、センスがいい！

年末年始はおまかせネ！

ソフトハウスエクスプレス

拡張版パート3

マップはこんな感じ。もっと立体的になる予定だ。

聞き込みに、とある店に入った。

『琥珀色の遺言』タイトル画面。MSX2版だ。

グラフィックは、ほとんど遜色ない。

今や、ゲームソフト界のフィリップ・マーロウといってもいいだろう。『琥珀色の遺言』の藤堂龍之介も、そのうち、金田一耕助や明智小五郎とともに論じられることになるかもしれない。

前置きが長くなってしまったが要するに、たかがゲームの主人公（こんな言い方が失礼なことは十分承知している）を、血のかよった人間味あふれるキャラクターに育て上げるために、スタッフ一丸となったなみなみならぬ努力が払われていることを、改めて強調しておきたかったのである。現在進められている、『殺人倶楽部』と『琥珀色の遺言』の移植作業は、その延長線上にあるということなのだ。

68000版の『殺人倶楽部』からいこう。写真のように〝ＤＸ〟とタイトルにオマケがついている。オープニングを詳しく見せられないのが、本当に残念。まるで、質のいいスパイ映画を見ているような気分になってくる。再び鈴木さんの話だ。

「オープニングには、エンディングと同じくらいに力を入れています。アクの強いこだわり人間が多いですから、ウチのユーザーには（笑）。だから、移植版といっても前と同じオープニングでは納得してくれないんですよ」

ムムム、これがプロの仕事というものだろう。この号が出るころには発売されてるはず。定価は7800円だ。

次は『琥珀色の遺言』。MSX2版が12月9日（もう出た？）、X1turbo版が、1月末の発売（9800円）。藤堂龍之介ファンが、またまた増えるだろう。

そうそう、J.B.ハロルドシリーズの第3弾も出る。『ワシントンDC』（仮題）だ。現地取材もすみ、着々と製作が進行しているとのことである。

音と絵は私の担当！

氏名	宮崎 慾彦						
年齢	26	性別	おとこ	血液型	A	星座	魚

年末予定作品のタイトル（対応機種・予定価格も）

「琥珀色の遺言」〈X1シリーズ・MSX2〉 … ¥9,800
「MURDER CLUB DX」（殺人倶楽部デラックス）〈X68000〉 … ¥7,800

作品との関係	ミュージック担当及びグラフィック・チーフ	尊敬する人物	仏陀・イエス・キリスト
好きなもの 食べ物・飲物	美味いもの，酒（スコッチ・バーボン）	趣味	映画，酒を飲むこと，釣り
スポーツ	水泳（2,3kmは軽いです）	音楽	ピーター・ガブリエル and so on.
タレント・歌手・俳優	高倉 健・夏目雅子	テレビ番組	見（られ）ない。けど健さん，藤純子の映画。
日本の将来についてどう考えますか	考えたことない，こともない。		
仕事が詰まったとき何に（どこに）逃避しますか	そんな時は，寝る，マンガ・映画を観る（ような暇は無い！）		

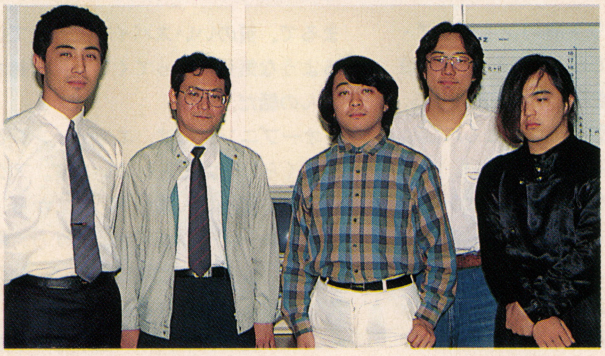
作品についてのコメント

「MURDER CLUB DX」は，X68000版で，グラフィックをリメイクしてます。バイリンガルなので，英語の勉強に，役立つと思います。それから，先日，レコーディングを終えたCD，「J.Bハロルド・サウンド・コレクション」の発売が12月21日に決まりました。ヒカシューの井上誠氏，野本和浩氏，谷口勝氏の協力により，「殺人倶楽部」「マンハッタン・レクイエム」「殺意の接吻」のオリジナル全曲と，J.Bハロルド#3より2曲をX68000音源より収録。（全26曲）このうち，〝J.Bサウンド・ミステリー〟は，井上，野本，谷口，3氏によるアレンジ・バージョンです。ポリスターから，MT2,500円，CD3,000円です。

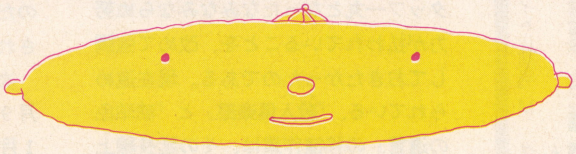
画面写真は、すべて開発中のものです。

アルシスソフトウェア

佐世保 SASEBO 発!



軍港の街として長く有名だった佐世保。古くは南蛮船が往来し、西洋への窓口として栄えた。現在は観光の港として、変貌をとげつつある。こぢんまりとしたこの港湾都市に、ここで紹介するアルシスソフトウェアがある。バツグンの技術力を持った6人の男が燃えている。



3Dは、やっぱりすごかった!

アクションアドベンチャーも出す!

JR佐世保駅からタクシーでほんの数分。歩いて行ける距離に、アルシスソフトウェアの入っているビルがあった。スタッフの合計6名という、こぢんまりとした会社だが、『リバイバー』、『スタークルーザー』と見ていけば、少数精鋭主義に貫かれた〝本格派〟の会社だということがわかるだろう。

さて、アルシスといったら、『スタークルーザー』だ。じつは、本誌のレビューはボクが書いたのだが、仕事を忘れてのめり込んでしまうくらいおもしろい（原稿が遅れてヒドイ目にあった。どうしてくれるんだ……）。さぞや評判も上々だろうと思い、代表の福保男さんに、そのあたりの話から聞いてみた。

「このソフトで3作目になるんですが、読者のはがきを見てると、固定客がついてきたなぁと感じます。ウチのソフトなら当たり外れがないと、必ず買ってくれる人が増えてきたようで、ホントにうれしく思ってます。〝むずかしいけれど、おもしろかった〟という声がほとんどで〝『スタークルーザー2』はいつ？〟という、気の早いユーザーもたくさんいました。そろそろ、本腰を入れて検討してみなくては、と思っているところです。しかし、ウチのような小さい会社は手抜きができません。会社の名前で売ってるわけじゃないんで、質で買ってもらわなければいけないんですよ。だから、もし『2』をやるんなら、システム流用は避けて、できるだけ違った形でやることになるでしょうネ」

なるほど、力強いお言葉。とりあえず『2』の話はおいといて、ほかの新しいプランのことも聞いてみたいが……。

「新しいネタ？　ありますよ、もちろん。今度はアクションアドベンチャーをやります。内容はまだ煮詰まってないんで、詳しくはお話しできませんが、『リバイバー』に続くような作品になるでしょうネ。そうですネ、3月ぐらいにはメドをつけたいんですが……」

ムムム、この新作に関しては、いずれ詳細なレポートをすることにしたい。

帰り道で見つけた教会。長崎県らしい風情だ。

年末年始はおまかせネ！

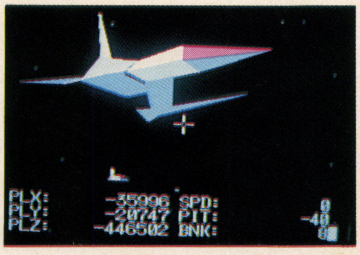
ソフトハウスエクスプレス

拡張版パート3

同じものを流用してた88版とは違って、バラエティーに富んだものになりました。グッと臨場感が増すんじゃないかな、と思いますよ。もう1つ、地上シーンを大きな画面にします。88版では、各惑星の背景の一部がつねに見えていたんですが、考えてみたら見えている必要はないんですよネ。それよりも、画面を大きくして迫力を出すことに、力を入れたんです。そうそう、定価は88版と同じ7800円の予定です」

98、68000ユーザーは要チェック！

X68000上の、スタークルーザーの雄姿！



グレードアップした登場キャラ

98版のキャラのグラフィックを並べてみた。上段の左から2番目が、主人公のブライアン・ライト。こだわりレポートの写真と比べてみてほしい。

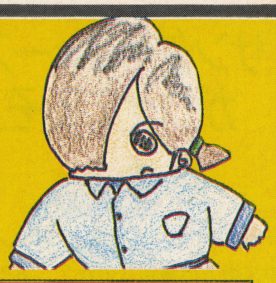
年末は、『スタークルーザー』の移植版だ！

すぁて、それでは年末年始の目玉商品は何か!? もちろん『スタークルーザー』である。取材当日、スタッフ総出による移植作業が急ピッチで進められていた。98版は、この号が出るころには店頭に出ているだろうし、X68000版は、1月早々にも完成の予定である。

ウウ〜ッ、た、たのしみじゃないか。88版であれだけおもしろかったんだから、上位機種への移植版がおもしろくならないわけはない！ アルシスのスタッフになりかわってボクが〝絶対におもしろい!!〟と保証しちゃってもいいくらいだ。技術の長野さんが、開発中の画面を示しながら、説明してくれた。

「移植版といっても、かわり映えのしない出来ではユーザーが納得しませんから、すべての面においてグレードアップをはかっています。なかでもとくに見てほしいのは、画面下に出る登場キャラのグラフィック。どうですか？ 88版より、グーンとリアルになったでしょう。VOID（敵キャラだ）の顔も、

シナリオ担当は私だ!!



氏名	SCENARIO 男人助（にゃりお おとこのすけ） おおいは みやざき たけし				
年齢	15才	性別	男	血液型	O型	星座	双子座
年末予定作品のタイトル（対応機種・予定価格も）	STAR CRUISER スター クルーザー となる確率も. X68k ファン待望の PC98版なの！				
作品との関係	過去（あれのちに）の愛人	尊敬する人物	だんばり屋のガンガン		
好きなもの 食べ物・飲物	にく、やさい、土れな、お土十	趣味	ぼえーん、もよもよ となること		
好きなもの スポーツ	明るいH（ほんばんぜんじん）前進のことだぉ	音楽	なまって音頭、たなばた音頭 のりピー音頭、Euro Beat も良いにゃ		
好きなもの タレント・歌手・俳優	のりピー、山瀬、三番 ガチャピン、ほにゃ姉 etc.	テレビ番組	マイアニバイス、仮面ライダーBLACK RX ひらけ ポンキッキ、こんなろいろんな？		
日本の将来についてどう考えますか	きっと アルゴソフトに支配されてると おもう				
仕事が詰まったとき何に（どこに）逃避しますか	キーボードの下 ←この辺.				
作品についてのコメント	PC88SR版、X1Turbo版で大好評のスタークルーザーが パワーアップしてやって来る。 なんと大変よ 大急ぎで近くの Soft Shop へ走って行って、ビビーンと 5本位まとめて買って 云いでもって 親類縁者一同に配ってまわって、みんなで "おーっ"とか感動 まくらちよん先生と一緒に はなぢかなんか 流しちゃいながら "もよもよ〜ん"とかなってくれると うれP にゃ〜ん				

画面写真は、すべて開発中のものです。

テクノソフト

佐世保 SASEBO 発！

待ちに待っていた『新九玉伝』がようやく発売になるテクノソフトだ。長崎県は佐世保市、こぢんまりとした地方都市に、しっかりと根を生やしているソフトハウスである。地方のハンデなどどこ吹く風と、うらやましいばかりのゆったりしたオフィスで、若きスタッフは燃えに燃えている！

佐世保で燃える若きスタッフ！

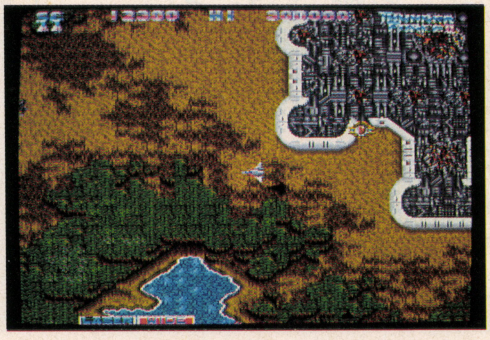
『サンダーフォースII』がウケてるぞ！

X68000がスゴイのか、テクノソフトの技術力の勝利なのか？　おそらく、そのどちらでもあるのだろう。『サンダーフォースII』のすばらしさは、ひと言ではとてもいえない。オドロキのグラフィック、オドロキの操作性。まさしく、スペースシューティングの一つの頂点をきわめた作品であるといえるのだ。こんなゲームを作ったスタッフは、どんな人間なんだろう。彼らの顔を見るだけでも、はるばる九州までやって来たかいがあるというものだ。

長崎ならぬ〝佐世保〟チャンポンで空腹を満たし、さっそく、JR佐世保駅に近いオフィスを訪ねる。出迎えてくれた大園富美男社長は、まだ30代前半という若さ。プログラムのおもしろさにとりつかれ、脱サラしてここまで来てしまったという大園社長は、開口一番、『サンダーフォースII』について熱っぽく語ってくれた。

「10月15日に発売したんですが、発売後１週間というもの、おかげさまで、売れに売れました。製作に１年以上かかりましたが、予想以上に好評なんで、ホッとしているところです。今は、あの『スペースハリアー』があれだけ売れたんだから、ウチだって負けてはいられないって感じ。あちらはゲーセンの移植版だけど、こちらは、まったくのオリジナルですからネ。〝むずかしすぎる！〟なんていうユーザーの声もありましたが、８方向スクロールや、グラフィックの質のよさを評価してもらえたようで、とても喜んでいます」

完成に時間がかかった理由を聞くと、68000用の言語を独自に開発していたからとのこと。スゴイものだ。68000専用とキッパリ言いきる自信のほどがうかがえる。今後は、オリジナル言語でプログラムされた68000用ニューソフトをどんどん出してくれるにちがいない。大いに期待したい！



『サンダーフォースII』の画面。中央に見えるのがキミの愛機だ。

テクノソフトの正面入り口。遠くから見ても、ハッキリ目立つ！

待望の『新九玉伝』が出る

さて、〝8方向〟をクリアしたテクノソフトがこれから進む方向は？　開発スタッフにも話に加わってもらった。話は当然、年末のおすすめソフトのことになる。

「評判がよかった『九玉伝（くぎょくでん）』の第2作、『新九玉伝』をようやく出すことができました。RPGタイプのゲームで、前作のオイシイところだけを抜き出し、まったく新しいゲームに仕上がったと思います。作者は前と同じなんですが、日本ふうだった前作に対し、今回は和洋折衷。本当はタイトルを違ったものにしてもいいくらいに大変身していますから、『九玉伝』をやっていない人にも、ぜひトライしてほしいですネ！」

こう話してくれたのは、開発チームのチーフ格、大塚さん。若いスタッフの中に入ると、チョビッとオジさん（失礼！）。おだやかなものごしの人である。

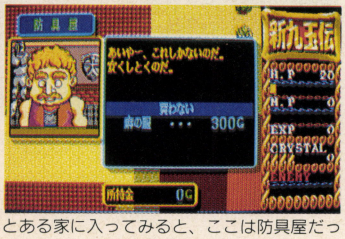
さっそく、開発途上版をプレイさせてもらった。なるほど、キャラクターも大きくなり、スクロールのスムーズさはかなりのもの。主人公の動きがあんまり速いんで、最初はとまどったくらいだ。詳細はP.139を見よ！

全部で7つの町があり、はがれてしまった〝九玉の封印〟を元通りにするために、主人公はさまようことになる。恐ろしい〝龍鬼〟を倒し、再び平和を取り戻すのだ。デカキャラも魅力たっぷりだし、主人公の顔もカワユイ！

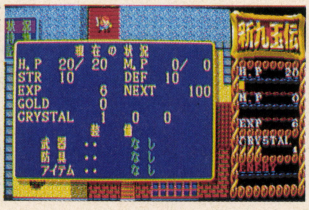
「グラフィックの使いまわしはしていない！」

と、力強く言い切ってくれたスタッフに、拍手を送りたい。

敵キャラがウジャウジャいるのだ。



とある家に入ってみると、ここは防具屋だった。買いたいが、所持金はゼロ！



パラメーターと装備の表示。

アルデバランよりの使者！

氏名	外山雄一				
年齢	レベル21	性別	ダンのチ○ポのダン 男の中の男	血液型	ボンベイ・ブラッド	星座	アルデバラン☆
年末予定作品のタイトル（対応機種・予定価格も）					
新九玉伝！	PC88SRシリーズ PC98シリーズ X1turboシリーズ ¥6,800		MSX2 ¥7,800		
作品との関係	イショッカー	尊敬する人物	ICHIROU TWILIGHT ジョン・バダム 荒木俊昌彦先生		
好きなもの 食べ物・飲物	サバ	趣味	女と車（ろりやコック山本だ）		
スポーツ	波紋道	音楽	人生		
タレント・歌手・俳優	斉藤晴彦（崇拝）	テレビ番組	あぶない刑事、仮面ノリダー		
日本の将来についてどう考えますか	天皇がかわってると思う				
仕事が詰まったとき何に（どこに）逃避しますか	逃避してるヒマなんざねエよッ！				
作品についてのコメント					

あの九玉伝がふたたびたつ！

新九玉伝もいいがMSX2ユーザーは2の前に〝フィードバック〟だッ！ ¥6,800で発売中だPPッ！

※画面写真はすべて開発中のものです。

ソフトスタジオWING

大分OITA発！

右から、武田社長、息子さんの昌治さん、宗野さん、糸永さん。

南国大分は、暖かかった。駅前にそそり立つフェニックスだかヤシだかが、いかにもそれっぽい。昼食を食った駅前食堂のメニューにあった「りゅうきゅう」という食べ物は、いったい何なんだろうと考えながら、WINGへ急いだ。よし、取材が終わったら、ぜったいに「りゅうきゅう」を食おう。

豊後産のホラーは、やっぱり本格派だぞーッ！

待たせただけのことはある！

『魔界復活』、『波動の標的』と、ホラーものアドベンチャーでおなじみのソフトスタジオWING（ウイング）。社長の武田さん親子と、その友人でやっている、アットホームな感じのソフトハウスだ。

「いやあ、遅れに遅れちゃってねぇ。これ以上遅れると、WINGがつぶれちゃいますよ」

開口一番、武田さんが照れくさそうにおっしゃった。『怨霊戦記』のことだ。

「ゲーム部分は完璧にできてるんですけど、音楽が手間どったんでねえ。1年以上かかってしまいましたよ」

今回は、「音」にはずいぶん凝ったそうだ。スプーン曲げもできるといわれる、霊能者（？）宗野さんが、霊的感覚の最高に高まったときに作曲したBGMが30曲以上、サンプリングによる効果音など、あっとおどろく迫力である。

なかでも、武田社長の声をサンプリングした、呪文や経文はスゴイ。なかなか不気味だ。これらのサウンドは、名づけて「サイキック・サウンド」。外部スピーカーに接続して聞くことをおすすめしたいね。

この『怨霊戦記』11月中にはまちがいなく発売になるようだから、もうプレイしている読者もいるかもしれない。万が一、発売されていないようだったら、それは、怨霊のタタリじゃーッ！

タタリなんて冗談だけど、このソフトの開発中にも、いろいろ不思議なことが起こったそうだ。

「それまでなんでもなかったコンピュータが、突然こわれるんです。それに、真夜中に、裏からキャーッという女の悲鳴が聞こえたり……」

と、霊能者（？）宗野さんが話すのを聞いてると、なんとなくコワくなる。なにしろ、WINGのあるビルの裏は墓地なのだ。怨霊がうろついていても不思議はない。もしかしたら、この事務所の中にも……なんて考えたら、昼間なのにゾーッとしたね。

「おはらいをしようかと、まじめに考えているんです」

と武田社長。『怨霊戦記』をプレイするユーザーも、気をつけたほうがいいかもね。

1年がかりの大作もようやく一段落したわけだが、すでに次作の構想もできあがっているようだ。

「新興宗教シミュレーションです。あなたも教祖になれる！　どうです、おもしろいでしょう？」

と、宗野さんが熱をこめて語ってくれたところによると、現存する教団の内情をパロディーっぽく描いたもので、

88版の名場面

『怨霊戦記』MSX2版

プレイヤーが、信者を増やし、教団を興し、最終的には教祖様になるというゲームらしい。

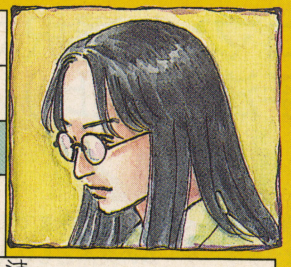
自分の教義を信じ込ませ、信者にする力（説得力のようなもの）や、持ち金などのRPG的パラメーターも設定されるようだ。このゲーム、あんまりリアルに現存の教団をパロッたりすると、その筋からクレームがつくかもしんないけど、けっこう大人が楽しめるゲームになるんじゃないかという気がする。これ、89年度中に発売の予定とのこと。大いに期待しちゃうね。

それに新作がもう1つ。あの『白と黒の伝説』シリーズ、覚えてるかな。MSX用のテープ版で出た3部作だ。この3巻を、シナリオにも手を加え、大幅に作り変えて1巻にまとめ『白と黒の伝説・総合編』として発売の予定。今回はもちろんディスクで、88とMSX2版。当時は、社内の人間が描いていたグラフィックも、元プロのまんが家が全部描き直すそうだ。このまんが家は、『怨霊戦記』のグラフィックも担当していて、じつは宗野さんの奥さんなんだって。

『白と黒の伝説』は、シナリオはしっかりしたゲームだったから、グラフィックや音楽が強化されたら、かなりのものになると思う。『怨霊戦記』、『白と黒の伝説』それに新興宗教シミュレーション……。しばらくは大分に注目だね。

大分市の奥座敷、別府温泉に行ってきた。地獄めぐりとやらをやってみたんだけど、じつにたわいなかったね。まあ、名所なんてどこもこんなもんだろうけどね。けど、おもしろいものを見つけたんで、紹介しちゃおう。ぬあんと、肥満症に効くという飲用温泉だ。思わず、われらがK君の顔を思い浮かべたわけだ。しかし、効能書きを読んで、妙なことに気がついた。胃カタルや便秘症など、消化器官の病いに効くらしい。ということは、胃もすっきり、腸もハッキリで食欲モリモリ、そして太る……？

宗野さんは霊能者か？



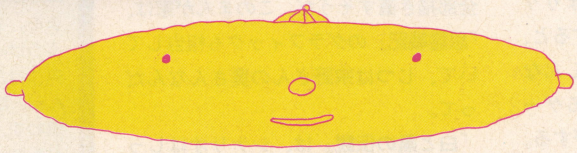
氏名	宗野晴彦						
年齢	30	性別	男	血液型	？	星座	山羊座
年末予定作品のタイトル（対応機種・予定価格も）							
『怨霊戦記』〔サイキック・ニュータイプ・AVG〕	PC88SRシリーズ FM77AVシリーズ（7枚組）	発売中	MSX2 PC98シリーズ	12月末日	〈定価〉9,800円		
作品との関係	グル	尊敬する人物	「ホピ族・ケルト族の人達」「ドン・ファン」／「マイク・オールドフィールド」				
好きなもの 食べ物・飲物	カレー／ウーロン茶〈菜食主義〉	趣味	オカルト／音楽〈聴く・弾く〉天体観測〈UFOコンタクト〉				
スポーツ	瞑想／フリスビー	音楽	民族音楽／インプロヴィゼーション〈アンチ・ポップな曲全般〉				
タレント・歌手・俳優	マイク・オールドフィールド デビット・シルビアン	テレビ番組	NHK特集〈ドキュメンタリー番組〉映画〈洋画〉				
日本の将来についてどう考えますか	日本人の意識が私利・私欲におぼれず、精神面を向上すれば、日本の将来はニルヴァーナです。						
仕事が詰まったとき何に（どこに）逃避しますか	霊山にこもり、滝に打たれます。						
作品についてのコメント							

暗い!! 怖い!! 凄い!! 三拍子そろった、超刺激的AVGです!
スタッフ全員の『気』を十二分に吸い取った『怨霊戦記』は、すばらしい作品になりました。不感症のあなた! 自殺志願のあなた! 刺激を求めているあなた! 霊の世界に興味を持っているあなた!! このゲームを買ってみて下さい。〈世界が変わりますよ!!〉

シンキングラビット

宝塚発！ TAKARAZUKA

『ジャック／ラスベガス殺人事件』の発売からこのかた、X68000の移植のほうにばっかり力を注いじゃってると思ったら、しっかりと来年の作品のシナリオを用意していたのだ。その名も『映画狂殺人事件』。映画の都・ハリウッドの受難の時代を背景にした大河アドベンチャーだ。



今度はハリウッドだぜっ！

コマンド選択に新手法（当社比）！

『映画狂殺人事件』は、今までのアドベンチャーゲームの欠点ともいえるコマンドの入力についての問題点をみごとにクリアする画期的なゲームになりそうだ。初期のアドベンチャーゲームでは、かなキーなどで、自分で考えたコマンドを入力する方式であったため、やりたいことを適切なコマンドで入力するのに一苦労した。この点を解決する方法として出たのがコマンド選択方式が出たが、表示されているコマンドを選んでいれば解けてしまうということで、遊び方しだいでは、ゲームの深みがなくなる可能性もある。コマンドの出し方を進行によって制限するとか、一部をキー入力にするとか、いろいろな工夫がされているが、今のところ決定的な方法は出ていないといってもいいだろう。その現状を打開するかもしれない一つの方法「限りなくコマンド入力に近いコマンド選択方式」（ノ）、を今度の作品では採用する。

コマンドを動詞と名詞に分けることによって、少ないコマンドのなかから多くの組み合わせを選ぶことができるようにするわけだ。少なくともすべてのコマンドを選ぶよりは、自分で可能性を考えてコマンドを組み合わせるほうが早いということになるだろう。

花の営業よっ！

営業の花、竹田さん（左）と和田さんは写真撮影でもソフトを手ばなさなかった。エライッ！

『映画狂殺人事件』は、シナリオについても見のがせないところが多い。舞台は映画製作のメッカ。ハリウッド。第２次世界大戦の余韻がまだ残る1947年、アメリカという国自体が人間不信に陥り、多くの文化人が共産主義者・危険人物として弾圧を受けた暗い時代であった。その暗い影がハリウッドにも重く垂れこめる。映画は検閲を受け、場合によっては上映禁止の処分を受けるものがあった。危険思想を持っていると思われた映画監督や俳優は監視をされた。チャーリー・チャップリンやアルフレッド・ヒッチコックも危険人物とみなされ、何度か審問会の被告席に立たされたこともあった。そういう暗い時代のなか、映画ファンである１人の大富豪が、弾圧を行っている「非米活動調査委員会」へ抗議すべく、映画製作の発表を行った。地

これは和田さん作(グラフィックも担当)の『カサブランカに愛を』の絵だ。色使いがステキ!

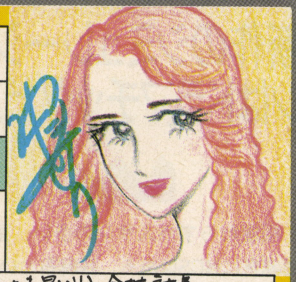
元では、名士でありながら、けっして素顔を明かさないということで有名な大富豪ヒューバート・P・ローズが製作発表をした。映画の題名は『映画狂殺人事件』。

発表会の場に、公共の場として初めて姿を現したローズを見てざわめく記者たちに対して、映画を大衆の手に戻す決意を熱く語るのだった。製作者、映画に出演する女優、発表会に訪れたある人物。彼らがその映画製作の発表会以前に深いかかわりがあったことを知るのは、俳優でありながら、裏ではチンピラまがいの仕事をしているアルフレッド・K・ラングのみであった。当然彼はその事実からなんとか金もうけをしようとたくらむ。撮影は製作発表の1週間後に開始される。精密なキャラクター設定とリアルな時代考証で、華やかな映画界の裏側の人間模様を描き出そうという意図が、このプロローグでも十分感じ取れる。

コマンド選択・シナリオとともに、場面の移動についても工夫がある。『道化師殺人事件』は、移動のとき、当時では珍しいスクロールを使用したが、すべてのシーンでこれを行うのは、操作性の点ではややマイナスになった。「だからといって、移動のコマンドを使うとすぐにグラフィックが切りかわるのも味気ない」と『映画狂殺人事件』では、室内の移動など要所要所をスクロールによる移動にして、広い範囲の移動は切りかえにするという2本立てを考えているそうだ。「ずぇったいに大作を作るのだ」という意欲がはしばしに感じられた取材であった。

『映画狂~』はホンマモンのアドベンチャーでっせー

グラフィックにも乞うご期待よっ!



氏名	和田 みどり またの名をマウスを握った渡り鳥 こぶしをきかせるのがポイント ワタリドリ ワダミドリ						
年齢	8h1B	性別	つぼみのような熱せ	血液型	RH+ O	星座	射手座
年末予定作品のタイトル(対応機種・予定価格も)							
カサブランカに愛を X68000版 ¥7800-							
作品との関係	営業兼グラフィック担当	尊敬する人物	よく働く両親 / よく食べる(しかも早い!!) 今林社長 竹田純子(ユーザーサポート)の心をつかんで離さない国生さゆり				
好きなもの 食べ物・飲物	フォアグラのテリーヌ / ファイト一発!! 栄養剤	趣味	仕事とか映画鑑賞とか洗濯とか etc.				
スポーツ	バレーボール / モダンバレエ / 盆踊り	音楽	不得意なクラシック / 眠くなるジャズ				
タレント・歌手・俳優	山口百恵が好きだった(今も) 中森明菜 / マイケル・J・フォックス	テレビ番組	夜ヒット / ニューヨーク恋物語 (田村正和をみていると美味しい物食べたくなる)				
日本の将来についてどう考えますか	あんまり考えないことにしています. 考えると私暗くなっちゃうんだもん!!						
仕事が詰まったとき何に(どこに)逃避しますか	旅に出るか実家に戻るかにします.						
作品についてのコメント							
素晴らしくよく出来たシナリオ!! 現在から過去へ 色の変化が楽しめます 12月10日発売 よろしくネっ!!							

NCS

麻布AZABU〜発!

NCS開発室。スタッフはとてもエネルギッシュだ。

『エルスリード』、『ガイアの紋章』などのファンタスティックなシミュレーションゲームで知られる日本コンピュータシステム(NCS)。ここのところ、PCエンジン専用ソフトの開発も順調で、なかなかの好成績を残している。しかし、だからといって、パソコンを忘れてしまったわけではなかったのだ。逆に、「パソコンソフトの開発は絶対に続ける!」と、意欲満々。ユーザーにとって、とても力強い存在であったのだ。今回は、そんなNCSを取材してきたぞ。

西麻布で創作活動に燃えるソフトハウスだ!

新作のシミュレーションはドラマチックだ!

相変わらず外人サンの多い、東京は西麻布にNCSはある。西麻布といえば、どこかの2人組が歌ってしまうほど有名な町であるが、ポプコムのある九段下からしてみれば、なんともうらやましいかぎりである。

それはさておき、とあるビルの10階に位置するNCSのソフト開発ルームには、わりと自由な雰囲気があって、環境はとてもいいようだった。あまり関係ないけど、窓からの眺めもよく、なんとあの「東京タワー」まで見えるのだ(夜はきれだろうなア)。

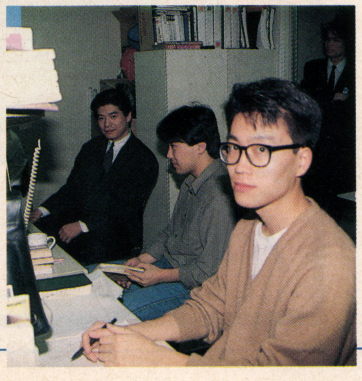
さて、NCSの次なる新作は、『ライトニングバッカス』。シミュレーションゲームにストーリー性を持たせ、すべてのシナリオ(シチュエーション)が完全につながっているという非常に凝ったゲームである。12月に発売をひかえたこのゲームの内容を、ディレクターである三橋さんに聞いてみた。

新作『ライトニングバッカス』のディレクター。三橋さん。

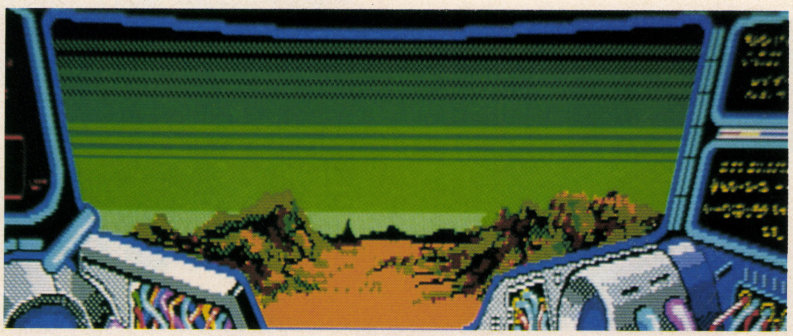
「これまでのゲームによく見られた、バックグラウンドとストーリーの相違みたいなものをなくし、その2つをうまくからませたものになっています。つまり、ゲームの背景世界と矛盾なく、1章から8章までのシナリオがつながって1本のストーリーを構成しているわけです」

なるほど、そういわれてみれば、今までのシミュレーションゲームにはバックグラウンドはあっても、あまり進行には関係なかったもんね。これはおもしろそうだ。しかも、このゲームの主人公はユーザー自身ということだから、RPGのようにはまってしまう人が続出しそうな気配だ。

ゲームの中の世界で使用する兵器は、いかにもSFらしい〝AD(ARMED DEVICE)〟だ。これはパワードスーツのようなもので、人が着る鋼鉄のヨロイである。対する敵の兵器はF.A.T.。対AD用の新兵器である。ADがパワードス



『ライトニングバッカス』期待してください。



ADのコクピット。

ーツの大きさなら、F.A.T.はアニメ『装甲騎兵ボトムズ』に登場した、ATくらいのサイズだ。要するに、F.A.T.のほうが大きいのだ。

メカのデザインもよくできていて、SFファンの人には受けること間違いなし。しかも、ADのジオラマを専門のスタジオに依頼して作ってしまうところなど、スタッフの入れ込みようがよくわかるというものだ。

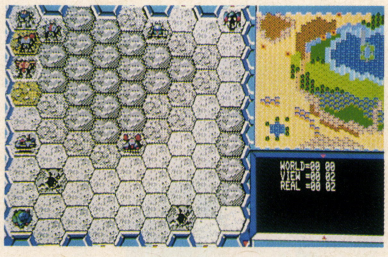
シナリオがスタートするのは、はるか銀河系のかなた、太陽系マグダリアの第7惑星、バッカス半島。プレイヤーはここで、味方のAD部隊を引き連れ、シチュエーションの異なる8つのシナリオをクリアしていくわけだ。しかし、シナリオクリアの条件は必ずしも〝勝利〟ではなく、一定のターン数を持ちこたえればいいものもある。このへんが、ストーリーを重視しているゲームらしく、プレイヤーはシナリオごとに変化のある戦いを楽しむことができるのだ。

というわけで、NCSの新作『ライトニングバッカス』は、かなり期待できそうだぞ。発売されるのは、PC-88版が12月16日で、少し遅れてPC-98版が来年3月にリリースされる予定だ。

『エルスリード』なんかもそうだけど、NCSのシミュレーションは、だれでもすんなり入り込めるのが人気の秘密のようだね。今回の『ライトニングバッカス』も、より多くの人にプレイしてもらいたいと思う。

来年からは、シミュレーションにかぎらず、年に2～3本出していきたいと考えているそうなので、NCSはこれからが楽しみなソフトハウスなのだ。

画面はオーソドックスでもストーリー性はバツグン！

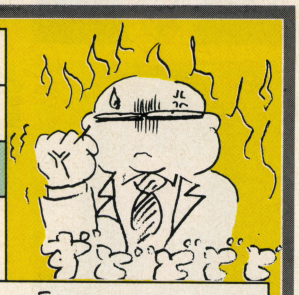


きゅぴーさんって、どーゆー人？

氏名	きゅぴー・えんぽりを・あるまーに Ⅱnd						
年齢	23	性別	男	血液型	A型	星座	水瓶・射手

年末予定作品のタイトル（対応機種・予定価格も）

ライトニングバッカス The KNIGHT of IRON PC8801SR …… 7800円だと思う。
よろしくお願いします。!! PC9801Mも3月発売予定！



作品との関係	不倫（しかしオイラは未婚である）・ステディとも言う。			
好きなもの	食べ物・飲物	おいしいもの・酒はスピリッツ系。〝ゴードン〟のダブルをwithチェイサーで飲る。	趣味	きゅーぴーちゃんを300個入れた風呂にスって いねむりする事。
	スポーツ	高校の時はアメフト。現在は渋谷LOFT近くのスポーツクラブに行きたいと思う。	音楽	洋楽はあまり聞かない。〝大沢誉志幸〟がメインで〝谷村有美〟なんかも！
	タレント・歌手・俳優	森本レオ・渡辺謙・ハッポさん・海老一染之助・染太郎？	テレビ番組	教育テレビ〝できるかな？〟は大ファンで最近〝ポンキッキ〟にも注目してる。
日本の将来についてどう考えますか	そんな事より自分の将来が不安です。			
仕事が詰まったとき何に（どこに）逃避しますか	〝部屋を暗くして尾崎豊のビデオ見ます。〟うそ!! 本当は、西麻布の街の雑踏にまぎれる。			

作品についてのコメント

このライトニングバッカスは、〝シミュレーション〟と聞いて頭が痛くなったり、めんどくさくなったりするうちにも安心して楽しんでもらえるゲームです。
使用上の注意をよく読んでお使い下さい。
〝ぴこぴこぴこっ!!〟〝らいとにんぐばっかすっ!!〟
ピンポーン！

エニックス

新宿SHIN JUKU〜発！

ウフ♥

88年も終わりに近づいてきたが、ここにきてエニックスは新作を2本もリリースする。『アンジェラス』以後、リリースがなかったのはなぜか？　今度のは『プラジェータ』のようにはならないか？　とか、キミたちが知りたそうなところを、イジワルく聞いてきたぞ。

インタビューに答えてくださった日下部さん。

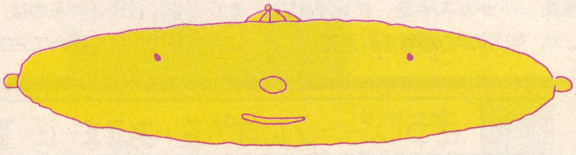
途中から参加した、プロデューサーの伊藤さん。

半年ぶりのソフトなんだよね

11月の秋風がピューピュー吹きすさぶなか、JR新宿の駅から高層ビル街を越えて、約20分（いや、もっと歩いたかもしれない）ほど歩いて、行ってきました『ドラクエ』ブームを巻き起こしたエニックスへ。

アイリスビル７Ｆにあるオフィスのドアを開けると、背広姿の男の人たちが忙しそうに前を行き来している。一瞬、「アレッ？」と思うが、この「アレッ？」というのは、ふつうのソフトハウスだと普段着で、それもジーパンやわけのわからない洋服を着ている人が多いのに、ここはまるで会社（ここも会社なんだけど、わかってもらえる？）。思わず、「あっ違いました！」って出ていこうとしちゃった。

年末はドドーンと2作リリース



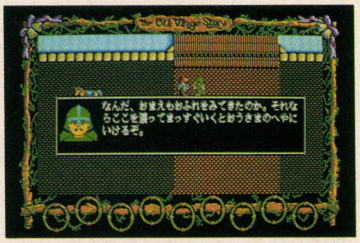
ま、それはおいといて、今回は『ウイングマン』とか『ワールドゴルフ』とかをプロデュースした、曽根さんにお話を聞きに行ったんだけど、カゼをひいてしまったそうで、この日はお休み。急きょ広告とマニュアルを担当している日下部さんにお話をうかがうことになった。

まずは、新作２本のことについて聞いてみたけど。

「『ジ・オールド・ヴィレッジ・ストーリー』と『バーニング・ポイント』の2作は、どちらも新しいタイプのゲームと言えます。前者は、アドベンチャーなんだけど、RPGのいいとこばっかり取ったゲームで、しかし、〝話す〟、〝聞く〟のコマンド操作をまったく排除して、人のそばに寄るだけで話ができるようにしたんです」

なんと、そばに寄るだけで話せるとは！　はっきりいって、この私はあの操作がめんどうくさくてしようがない

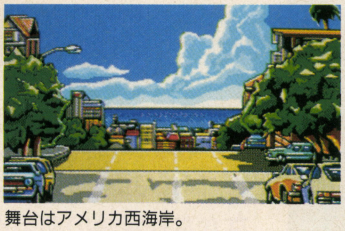
『ジ・オールド〜』の一場面。



いろんな人の話を聞かなくてはならないのだ。

『バーニング・ポイント』の主人公M・スティール(左)は、刑事にも話を聞きに行く。

M・スティールは私立探偵だ。



舞台はアメリカ西海岸。

と思っていた人の一人なのだ。これはハッキリいってウレシイね。

「後者は、、パーセプション・タイプのゲームなんですけど、これは、話を聞き込んで情報を集めて推理していくのではなく、人に話を聞いているときに感じられる、効果音とか表情の変化であっこれはクサいな、とか推理していくゲームなんです。会話もふきだしだから、おもしろいですよー」

「おもしろいですよー」は、『ジ・オールド〜』のほうも同じだが、これはなかなかドラマっぽくてよさそうだ。

ゲームの内容のほうは、超新作のコーナーを見てもらえばわかると思うので、ここではしょることにしよう（2作とも紹介しているからね。見てね）。

では、来年の作品リリース予定を聞くとしよう。

「ハイ、来年はいちおう発売を予定しているのが30作品ぐらいあります。でも実際発売されるのは5〜6作品ですかね。いま決まっているのは、2月ごろに1本出すことです。ジャンルも内容もオフレコですけどね。あと、シミュレーションも何月かには出しますよ」

ほんとかね。よし、いちおう信じるとしよう。なんてったって、『プラジェータ』はまだ発売されていないし、『アンジェラス』以降だって、何か出るはずだったのに、12月になったものね。そこんところはどうなのか？

「その話は本当は避けたかったんですが、しようがありませんね。リリースが遅れたのは、完全なものを出すということでそうなりました。すみません。あと『プラジェータ』は今もやっているので、待ってください」

ゲームの話はここまでとして、エニックスのプロデューサーたちの前歴を教えちゃうとしよう（名前は伏せるけど）。ある人は、自転車屋さんで、ある人はスターのマネージャー、またある人は建築の設計をやっていたという。まるで今の仕事とは違っていたのだ。おかしいね。ちなみに、日下部さんは、旅行代理店で添乗員をやっていたという。なかなかユニークな会社なのだ。

初めてお目見得の麻利さんです

氏名	日下部 麻利（くさかべ まり）						
年齢	言えないヨ〜ン!!	性別	早おんな	血液型	O型	星座	みずがめ座
年末予定作品のタイトル（対応機種・予定価格も）	The Old Village Story 〜PC-88SRシリーズ 8,200円 〜PC-98シリーズ バーニング・ポイント 〜PC-88SRシリーズ 8,600円						
作品との関係	マニュアルと広告を作る人	尊敬する人物	朝、早起きする人。				
好きなもの 食べ物・飲物	クリームあんみつ!! テリヤキチキンバーガー			趣味	ぼーっとする事。		
好きなもの スポーツ	スキューバダイビング			音楽	ファンキーな音楽/FM横浜		
好きなもの タレント・歌手・俳優	カール・ルイス 田原俊彦			テレビ番組	とんねるずのみなさんのおかげです サザエさん		
日本の将来についてどう考えますか	・・・とりあえず、私は原発反対デス。						
仕事が詰まったとき何に（どこに）逃避しますか	いきなりボーッとします						
作品についてのコメント	6ヶ月ぶりの新作!! マニュアルもアンジェラスから2色になったし、「オールド・ヴィレッジ」も「バーニング」もそうご期待!! 担当プロデューサーが、このゲームは買いだ!! と申しております。						

SPS

福島発! FUKUSHIMA

シャープブランドのX68000用ゲームソフトの開発で元気なSPS。『熱血高校ドッジボール』や『沙羅曼蛇』など、オリジナルのアーケード版そっくりに移植する技術力は、なかなか定評のあるところだ。現在も、新作4タイトルの開発の真っ最中。X68000を盛り上げる、なんとも頼もしいソフトハウスなのだ。

明日を築く技術のソフトハウス

X68000のスペシャリスト

シャープのX68000が発売された当初、オマケについてきたゲームソフトがあった。それが、コナミの傑作シューティングゲーム『グラディウス』の移植版（注：残念ながら、今のACEシリーズにはついていない）。オマケとはいえ、アーケード版そのものともいえる出来で、X68000の実力をボクらに見せつけたゲームだった。その『グラディウス』の移植を担当したソフトハウスがSPSだ。それ以後、『ツインビー』、『アルカノイド』、『熱血高校ドッジボール』、そして最新作の『沙羅曼蛇』まで、シャープブランドのゲームソフトの製作を引き受けている。いわゆるOEM供給ってヤツなんだね。

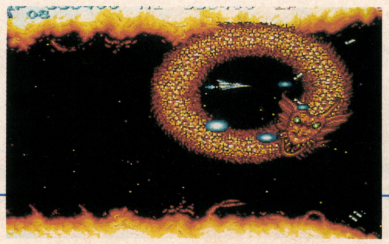
そんな技術屋集団・SPSの素顔を求めて、さっそく上野から東北新幹線で一路北へ。福島駅を降りて車で10分ほどのところに、その技術屋たちのトリデ？はあった（なんか、今回はオーバーだな）。

ちょうど、『沙羅曼蛇』が発売された直後だったので、ホッとしているところかなと思っていたら、さにあらず。すでに新作の開発が、いくつか並行して進められている。タイトルが気になるところだけど、それはひとまずおいといて、社長の今野さんにインタビュー。まずは、そのX68000について聞いてみよう。

「そうですね。いいユーザーが多くて（笑）。口うるさいというか、なかなか満足しないユーザーなので、手が抜けませんね。ちょうど、『沙羅曼蛇』を開発しているときも、ユーザーから『できるわけがない』っていうはがきがずいぶん来ました。でも、なんとかできちゃいましたし。まあ、X68000は、ハードに実質上変な制約がないので、その点は楽ですね」

社長の今野さん。ちなみにSPSの名刺には、今野さんの似顔絵がついてる。

今までもできたから、と今野さんは笑って付け加えたが、それでもその技術力は、なかなかのもの。たとえば『沙羅曼蛇』では、自機や敵機、背景、サウンドなどのルーチンを完全な割り込



最新作の『沙羅曼蛇』。各ルーチンを、完全割り込み処理でコントロールする、という画期的なことを実現。

『熱血高校ドッジボール』。コンフィギュレーションモードで、キー操作を「な」「め」「ん」「な」「よ」にすると、秘密のモードになる（やってみてね）。

なぜかローランドのMT-32（MIDI対応シンセサイザーの音源）が置いてあった。なぜかな!?

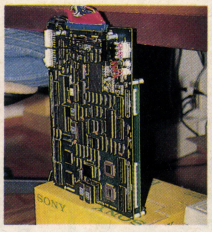
み処理でコントロールするという、こう簡単に書くとなんだかよくわからないが、それでも画期的なことを実現。

また、開発中の新作では、1画面でスプライト256個、FM音源8和音というX68000のハードウェアのスペックを超えて、スプライトを1000個以上、FM音源を16音という、スゴイこともやってしまう予定だ。

これについては、もうテストもすんでいて、バッチリ動くことがわかっている。

ホント、技術では負けないのである。

さて、気になる新作なんだけど、『サンダーブレード』、『パックマニア』、『フルスロットル』の3タイトルが、だい



アーケードゲームの基板。これをもとに、ゲームを開発しているのだ。

某カ○ピスの懸賞で当たった「ダンシングぼのぼの」。毎週カル○スを飲んで応募したそうだ。

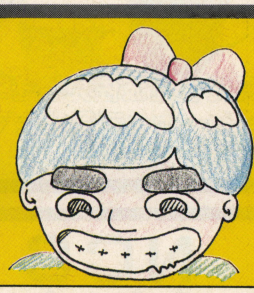
たい「雪の溶けないうちに」出したいとのこと。「まあ、秋田では、4月くらいになっても、まだ雪は残っていますから（笑）」とは、営業の大和さん。東北の冬は、なかなかキビシそうだ。

そのあと、夏以降に『スーパーハングオン』、というのが、今後のラインナップ。

「『沙羅曼蛇』までは、とにかくオリジナルに忠実にやってきましたが、これからは、うち独自の遊びをつけていくつもりです。じつは『熱血高校ドッジボール』でも、基盤忠実モード（アーケード版そのもの）に2重スクロールをプラスしたり、またある操作をすると、まったく別の形のゲームになったりもしますが、まあそういったことですね。

それと、『グラディウス』を作ったとき、これはX68000の発売前から開発してましたから、ほかのソフトハウスに比べて半年くらいリードしてたわけです。ですから、X68000に関しては、これからもつねに半年はリードしていきたいですね」と語る今野さん。最後に、今後の抱負を聞いてみると、「X1のときから、Xシリーズについては、かなり気に入ってるマシンなんですね。ですから、X68000についても、できるだけのことはやっていきたい、と思ってます」とのこと。X68000ファンにとっては、力強いソフトハウスなのだ。期待しよう。

技術で勝負！



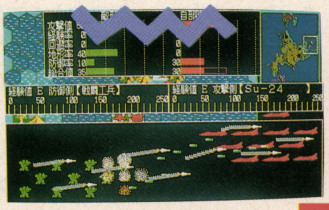
氏名	高橋 "もののけくん" 和典						
年齢	24	性別	おす	血液型	A	星座	おひつじ
年末予定作品のタイトル（対応機種・予定価格も）	だあめ、ひ・み・つ・♡						
作品との関係	後ろめたい関係	尊敬する人物	両手に加えて足まで使ってエレクトーン弾ける人				
好きなもの 食べ物・飲物	やっぱ、日本人だから寿司くいてーよ〜			趣味	弾けないのに買ったDX7をたまにいじること		
スポーツ	ない。PCエンジンのワールドコートぐらいかな			音楽	酸素でいいんじゃない		
タレント・歌手・俳優	斉藤由貴ちゃん			テレビ番組	最近、おもしろいのないでしょう。		
日本の将来についてどう考えますか	そんな恐いこと私の口からは言えませんわ..						
仕事が詰まったとき何に（どこに）逃避しますか	何も考えないで、ぼ〜っとしてる。						
作品についてのコメント	最近はヨソさんから発売になるソフトばっかりやってるんで、うかつに変なコト書けないんですねぇ。でも、これはこれで変なモノ作ったら大変だっていうプレッシャーになったりして大変だったりする今日このごろ....						

ソフトハウスより愛♥をこめて

年末年始はおまかせネ！
ソフトハウス エクスプレス
拡張版パート3

ウレシイ豪華プレゼントだ

システムソフト



ソフト「大戦略Ⅱスペシャル」PC-98シリーズ。 5名

リバーヒルソフト

「琥珀色の遺言」のシックなポスターを。上の2種類、各5名。 10名

アルシスソフト

アルシスソフトのディスクエンベロープとテレカをセットで。 10名

テクノソフト

長崎名産波佐見焼きコーヒーカップ2名とマグカップ2名。 4名

ウィング

ソフト「怨霊戦記」PC-88SRシリーズ。 2名

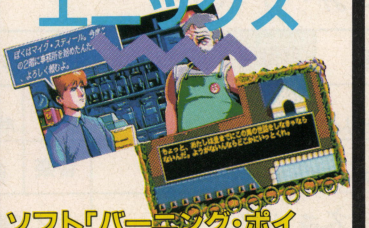
シンキングラビット

シンキングラビットのマーク入り便箋とステッカーをセットで。 4名

NCS

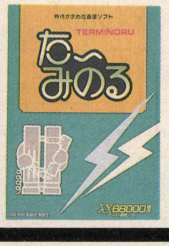
ステッカーとおしゃれなカード入れのセット。（1枚）。 10名

エニックス



ソフト「バーニング・ポイント」3名 「ジ・オールド・ヴィレッジ」3名。 6名

SPS



X68000用通信ソフト（5インチ2HD） 2名

応募要領

年末作品の製作に燃えるソフトハウス各社に突撃取材した「ソフトハウスエクスプレス拡張版パート3」いかがでした？　で、前回同様ソフトハウスより、ポプコム読者だけにすてきなプレゼント！　うれぴー、というわけで、希望の品番号を明記して、官製はがきで右記までご応募よろしく。あて先は、ソフトハウスエクスプレス拡張版パート3・1月号プレゼント係。住所・氏名・年齢を忘れずに。なお、締め切りは1月8日とし、当選者の発表は、1989年3月号（1989年2月8日ごろ発売）に掲載予定。

〒101　東京都千代田区神田神保町3-3-7
昭和第2ビル　㈱新企画社　ポプコム編集部

MONTHLY SOFTRADAR

今月から誌面が変わり、ソフトレーダーも新スタート。新作ソフトのカタログコーナーとして、より正確な情報をキミたちに届けたいなって思います。これからクリスマス、お正月となにかとゴールドが得られる機会が多い。効率よく使うためには、このカタログコーナーでしっかりチェックしておく必要があるね。ホッカホカ情報満載の超新作ソフト特集ともども、大期待のソフトばかりなので、いろいろ迷ってしまうよ。それじゃ、Goodな年末年始をお過ごしくださいな。

新九玉伝 テクノソフト

封印を解かれた龍鬼を倒し元の平和な国に戻してやってくれー!

■PC-8801SRシリーズ、PC-9800シリーズ、×1turbo ¥8,800円 MSX2 ¥7,800円
問テクノソフト☎0956-33-5555

2種類のゲーム画面で2度おいしいのだ

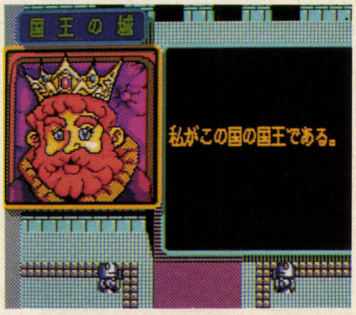
数百年前、双子の坊主「ちんねん」と「そんねん」が、龍鬼とその手下の妖怪8匹を退治して、そのたましい（九玉）を再び出てこられないように封印して以来、人々は平和な生活を送っていました。その話は『九玉伝』として人々に語り継がれていましたが、その封印を何者かが壊してしまったのです。それから数十年、人々は、妖怪や魔物におびえながら暮らしていました。しかし、1人の若者が、その封印を元に戻すべく、旅立ったのでした。

これが、この『新九玉伝』のプロローグなんだ。最初に言っておくけど、前作は1人プレイも2人プレイも可能だったけれど、今回は1人プレイしかできないんだ。2人プレイを期待していた人には残念だけどしようがないね。そのかわりといってはなんだけど、ストーリーが充実して、パラメーターも増えたし、スクロールを8方向で高速にこなすようになったんだ。グラフィックも、前作同様きれいになったり、背景、ビジュアルシーンをアニメーションで処理したりと、新しい試みをしているんだ。また、ゲームの画面も、斜め上から見た場面と、真横から見た画面の2種類を採用しているから、それぞれ違った気分でゲームが味わえるというわけだ。

さて、プロローグは説明したけど、今度はゲームの内容だ。1人の若者が魔物を倒すために旅立って、たどり着いた所が、オーマカ国のイチダスの町。町には人がたくさんいて、いろいろな情報がもらえる。そして、ある家には

町の人から情報を聞くのはとても重要。

王様と会って、頼みを聞いてあげよう。



おばあさんがいて、アイテムをくれるんだ。このアイテムは、オーマカ国の城の中に入るために必要なものなんだ。それをもらったら王様に必ず会うことだ。王様は、君に頼みがあると話しかけてくるだろう。また、お金ももらえるので、そのお金で町のショップから装備の品を買うこと。装備ができたら、王の頼みを達成するために町の外へ出よう。モンスターがうようよ出てくるだろう。このモンスターを倒すにはどうしたらいいかというと、体当たりをするのだ。敵を倒すと、水晶が出てくることがあるけれど、これは町の宿屋へ持って帰ると、お金にかえてくれるんだ。いろいろな人に会って話を聞いて情報を仕入れて次から次へと来る難関を次々突破していけば必ずまた元の平和の国に戻せるのだ。前作とは一味違ったこの『新九玉伝』が君たちを再びとりこにすることだろう。

サイオブレード

T&Eソフト

全シーンにアニメーション！　2人主人公のSF AVG

PC-8801SR以降,FM77AVシリーズ
8,800円　問T&Eソフト☎052-773-7770

全編アニメーション

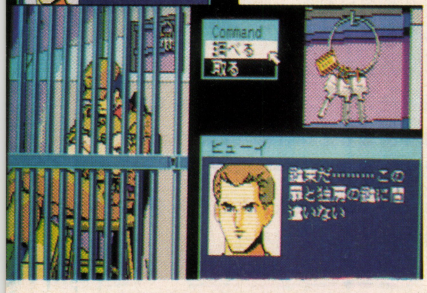
『サイオブレード』は、２人の主人公を、地上と宇宙という２つの舞台であやつる、SFアドベンチャーゲームだ。人類初の大気圏外有人探査衛星セプテミウス２の帰還途中に起こった事故から物語は始まる（先月号ではセプテミウス２とキャサワリーをまちがえて紹介してしまいました。ごめんなさい）。セプテミウス２は、コールドスリープ中のドナン夫妻を乗せたまま、予定軌道からはずれていってしまったのだ。セプテミウス２を管理しているニューロコンピュータ「ラクーン」に何か問題があったのか。地上では、「ラクーン」の設計者であるシュルツ博士が謎の失跡をとげている。乗組員の救助と軌道への復帰のために、キャサワリーの乗組員たちは、セプテミウスに乗り移り、原因をさぐることになった。一方、地球では、失跡中のシュルツ博士を捜索しているヒューイが東側の秘密基地のある小さな島にたどり着いた。先に現地に潜入しているルイスと落ち合うがすぐに捕まってしまう。敵の基地内にある独房に監禁されたヒューイは、脱出を試みるが……。物語は、まだまだ意外な展開を見せる。アクションシーンも登場する。全編にアニメーションをちりばめ、今までにない操作性のよさで迫る、T&Eソフトひさびさのアドベンチャーゲームだ。

島内のジャングルでルイスと合流。

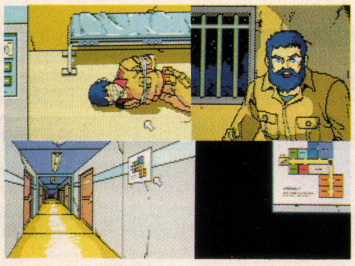
何もしないうちに捕まってしまう。拷問を受け、こちらの目的を話してしまう。

博士が連れ出される！

脱出を試みる。チャンスは少ない。



さて、鍵をどうやって手に入れるか。



鮮やか！　牢の番人をたおした。

敵基地内を探っているとこんなシーンまで出てきた。

なかなか色っぽい。

寝室にヒントはあるかな？

資料室だ。

敵がうようよしている。

コンピュータの端末だ。

捕まってしまった！

これがシュルツ博士だ。

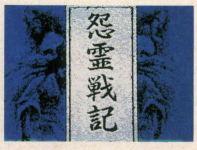
真ん中の人物が、物語のポイントらしい。

怨霊戦記

ソフトスタジオWING

恐怖度120%の快感!

■PC-8801SRシリーズ, FM77AV, MSX2
¥9,800円
問ソフトスタジオWING ☎0975-32-3929



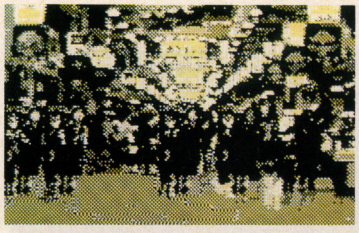
怨霊が主役のAVG

「これ、君に頼みたいんだよね」と渡されたゲーム、それは『怨霊戦記』というアドベンチャーゲームだった。

「怨霊だよー、怖いよー」という編集部Wのお言葉に、ひきつった笑いを浮かべつつも断れない気弱な私。

で、ディスクをセットすると、画面に現れたのは不気味な怨霊のグラフィックと、「この世に、怨みのない方はご

シンプルなメイン画面。この病院からストーリーは始まる。



にぎやかな中央町。

ざいません」という文字。うーむ、最初から気味悪いやつ。

ストーリーは、宮寺市という町を舞台として進行していく。そこで最近起こり始めた、怨霊に関する事件を調査していくのだ。どうやら宮寺市は、怨霊に侵され始めているらしい。

主人公は、帝都バンクに勤務するプログラマー、北原弘行。物語は、1年がかりのプログラムが完成した、8月1日（ゲーム中の日付）に、彼が正体不明の怪物に襲われるところから始まる。そのことによって、身の危険を感じた北原は、怨霊と戦う手段を探し始めるわけだ。

しかし、時間も一日一日過ぎていき、霊の出現率やそれに関連した事件もリアルタイムで進行していく。タイムリミットの8月31日までに決着をつけないと、宮寺市は怨霊で埋めつくされてしまうのだ。だから、〝休息（時間を進める）〟するときは慎重にね。

プレイ方法はふつうのアドベンチャーゲームと同じで、コマンド選択方式。だけどコマンドの数は少なくて、「見る」「聞く」、「考える」、「行く」しかないのだ。もちろん、各コマンドが枝分かれしているときもあるけど、それでもたいした数じゃない。本当に必要なものしかないから、スムーズにゲームを進められるのがいいね。

ただし、登場人物はかなり多い。ついでにマップも広い。しかも、時間には昼と夜があるから、行動範囲はマップの2倍ということになる。それに、なんといっても調査なのだから、毎日、昼と夜、あてどなく怨霊の手がかりを求めて歩かなければならないのだ。情報が入って、ストーリーが勝手に進行していくときもあるけど、かなりつらいものがある。

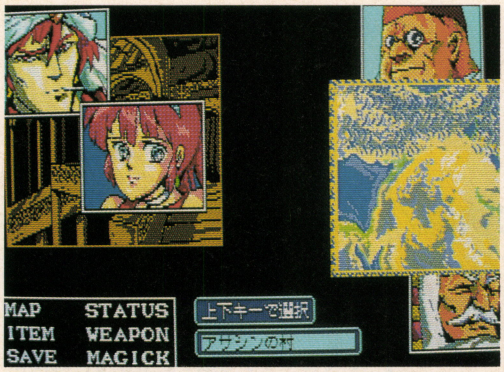
そんなプレイヤーを助けてくれるのが、主人公の自宅にあるコンピュータだ。このコンピュータはかなり賢くて、その日に会った人物の自動登録や、怨霊の出没する予想地区を表示してくれたりする。そこで得られるデータを駆使して怨霊の調査を進めるのだ。

実際に調査する、宮寺市内の背景のグラフィックはとても凝っている。かすんだ感じがなんともリアルで、そこに実線で描かれた人物のイラストが入ると、ぐっと遠近感が出てくるのだ。

また、そこに、スッと現れては消える霊の姿など、見せる演出も最高だ。君も一度、霊の世界をのぞいてみよう。でも、もし取り憑かれても、ポプコムでは責任を持てないからね。あしからず。

な、なんだこいつは!?

これも怨霊のしわざなのか？



システムは前作と同じだ。

XZRII 日本テレネット

巨大な歴史の運命がサドラーを新たな戦いへといざなう

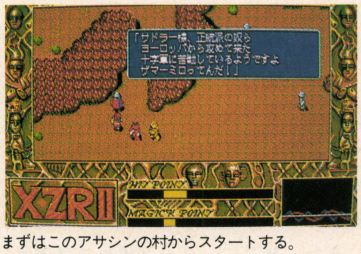
■PC-8801SRシリーズ
PC-9800シリーズ
MSX2 ¥8,800円
問日本テレネット
☎03-268-1268

全世界の支配者とは?

今年の夏に、日本テレネットからリリースされた、『XZR(エクザイル)』の完結編、『XZR II』がついに登場した。

前作は、イスラム世界を舞台としたり、ドラッグがアイテムとして使用されるなど、かなり過激なノリのゲームであったが、『XZRII』でもそれはしっかり受け継がれている。

しかし、システムは同じでも、操作性の点でかなり改良されていて、とてもプレイしやすくなっているのだ。たとえば、建物に入りやすくなったり、買い物が連続してできるようになったといったことがあげられるだろう。とくに、セーブできるのがアジトシーンだけじゃなくなったのはうれしいね。『XZRII』はアサシンの村からスタートする。とりあえず、前作のあらすじとあわせてストーリーを紹介しよう。



まずはこのアサシンの村からスタートする。

時は、11世紀イスラム世界。異端派アサシンの勇士サドラーは、最高位天使ジブリールの啓示を受け、アラーの奇跡によって時空を超えた。彼は、20世紀末の2超大国の最終戦争を妨害すべく、両国の指導者の暗殺を遂行し、それによって世界を救ったのである。

広大な砂漠には何があるのか?

デカキャラだ。こいつの動きは気色悪い。

しかし、2大国支配が終局を迎えた世界に新たな支配者が君臨しようとしていた。全世界を一手に掌握する巨大な何者かが、幾千年をかけ最後の構築物を完成しようとしているのだ。

一方、もとの世界へ戻ったサドラーは、新たなアサシンの首領として中世イスラム世界の主権をかけた戦いを開始したのだった。

そして、テンプル騎士団長ユーグ・ド・ペインと出会い、サドラーは、またしても巨大な歴史のうねりにのみこまれていく……。

と、こんな感じで始まる『XZRII』であるが、そのバック・ストーリーの大きさにはおどろいてしまう。いったい、ストーリーのラストには何が待ちかまえているのか? とても、気になるところだけど、完結編ということできっとエンディングではその答えを見せてくれるにちがいない。

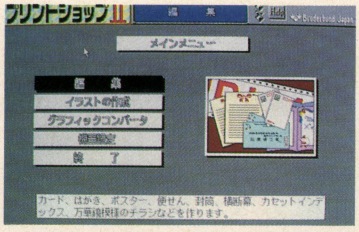
さて、ゲームの進行は『XZR』でおなじみの、アジトシーン、RPGシーン、アクションシーンの3つのシーンで進められる。

アジトシーンでは、メンバーの間で情報やアイテムが交換でき、RPGシーンでは、情報を仕入れたり買い物ができたりする。そして、アクションシーンで、敵と戦い経験値やアイテムを集めることができるのだ。

この3つのシーンの密接なつながりが、『XZR』の魅力であるわけだが、『XZRII』ではそれに加えて、ディスク・アクセスを大幅に減少させたり、スクロールをなめらかにしたりして、よりプレイしやすいゲームとなっている。さらに、ゲームのバックグラウンドを伝える、オープニング、エンディングのビジュアルシーンに力を入れるため、ディスクを1枚増やしてしまったのだ。好評だった前作同様、演出が期待できそうだね。

過激な内容とは裏腹に、ユーザーに優しいゲーム、それが『XZRII』なのだ。

こんなほのぼのした町(村?)も登場する。



プリントショップII

ブローダーバンドジャパン

年末年始は大活躍だ！

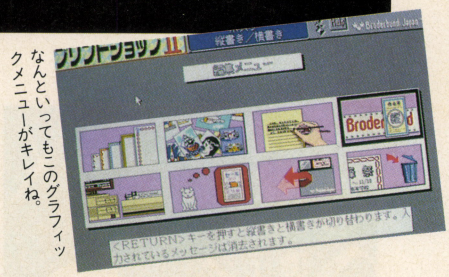
■PC-9800シリーズ ¥19,800円 問ブローダーバンドジャパン ☎03-341-1131

君はクリスマスカード？それとも年賀状かな？

いよいよ今年も、あとちょっとで終わってしまうね。ダブル末広がりの年は、なにかイイことあったかな。なんて書いているけれど、これが1月号なんだから、笑っちゃうカナ。

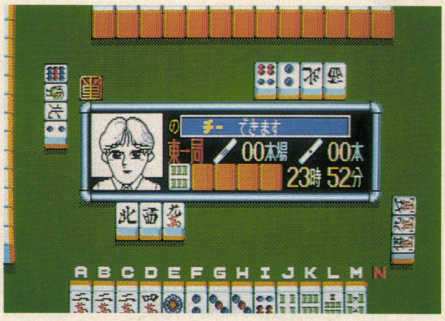
でも、これを読んでいるみんなは、きっと年賀状書きで頭を悩ませているころだろうね。この『プリントショップII』は、筆ブショウな人にはとっても便利なツールだ。ほんのあいさつだけの短い文章でも、まわりをグラフィックで飾ればなんとなくかっこいいカードができてしまう。しかも、いかにもパソコンで作りましたというところがいい。『プリントショップII』を知らない人が見れば、どんなに苦労してかいたんだろうと感心することは確実だ。まさか、こんなに簡単に作れるとは夢にも思わないだろう。

カードのほかにも、便箋やポスター、横断幕（たれ幕もね）にカセットインデックス、ディスケットのエンベロープもデザインできちゃう。グラフィックは自分でかくこともできるけど、ディスクには400枚もの絵が用意されているし、飾りの枠もたくさんあるぞ。メニューにそってマウスでちょいちょいと指定していくだけで、想像以上にキレイな作品（とってもいい出来だ！）をプリンターで打ち出せるんだから、たまらない。



なんといってもこのグラフィックメニューがキレイね。

『プリントショップII』を使うにはMS-DOSの2.1以上とプリンターが必要。できればカラープリンターがいいね。ハードディスクを持っていれば、その上でも動かせるから、1年分のカードを作り置きしておくことだってできるぞ。漢字も24ドットで白抜きや3Dなどいろいろあるし、実際にカードを出さなくても遊べることは確か。



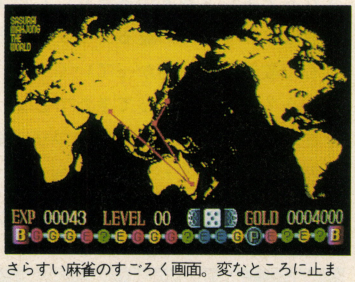
今夜も朝まで POWERFUL まあじゃん2

デービーソフト

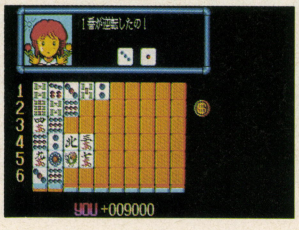
麻雀にもいろいろな楽しみ方があるのだ

■PC-8801SRシリーズ,X1turboシリーズ ¥7,800円 PC-9800シリーズ,MSXは12月15日発売予定 問デービーソフト ☎011-222-1088

今日はどの麻雀で遊ぼうか？



さらすい麻雀のすごろく画面。変なところに止まるなよ。



前作ではまぼろしといわれた麻雀競馬もちゃんとある。

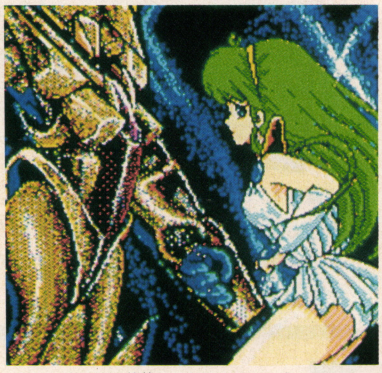
4つの麻雀が楽しめる『パワフルまあじゃん』がさらにパワフルになって帰ってきた。4つの麻雀があるのは同じだけど、それぞれがグッとパワーアップしてるのだ。

まずは『ノーマル麻雀・エクセレント』。ついに念願の4人打ちになったのだ。そして新機能、顔面登録によって、プレイヤーも含めた4人の顔がそれぞれの順番になると表示されるのだ。実際に対戦してる気分が味わえるよ。

『さすらい麻雀・THE WORLD』は、舞台が日本から世界に広がり、12カ国をめぐって世界雀士と対戦していくのだ。こいつは遊び心満点で、国から国への移動がすごろく式になっていて、サイコロの目の出方によって、途中で麻雀競馬などのギャンブルや、ザコ雀士との役満麻雀、清一麻雀、役指定麻雀といった変則麻雀が待ちかまえているのだ。先が長いから途中でのセーブ機能もついた。民族音楽のBGMもいかしてる。世界最強の雀士めざして、麻雀の旅は続くのだ。

そしてお待ちかね『エキサイト麻雀・お姉さん組』。代表の夏美お嬢さんと対戦して、勝つとほかの女の子がかわりに……。女の子は8人＋夏美お嬢さん＋前作のパスワードを入れると出てくるシークレットギャルの10人。だけど、今回は手もとにこれをプレイできるバージョンがないのだ。チクショー！

牌がとってもかわいい『ポコまあじゃん・ふぇすてば』は、トーナメント式になった。牌の種類が増えて、新しい役もできたし、オープニング・エンディングのデモもついて楽しさ倍増なのだ。



パワードスーツを装着しようとしている、主人公エリナ。ううっ……、オシリが色っぽい！

アランティア

アニメと3Dがみごとに合体した！

■PC-9800シリーズ ¥8,800円 問ビクター音楽産業☎03-423-7901

エリナちゃんがカワイイぞ

いや～、ついに出ましたゾ。フルアニメーションによる３Ｄのシューティング。カワイイとゆ～か、イロッペーとゆ～か、『アランティア』のヒロイン、エリナの大ファンになってしまった。いいトシこいてゲームのヒロインにのめり込むなんざ、少々アブネーなあ、と気になっている小生である。

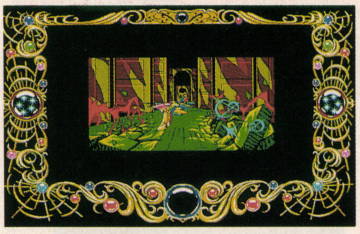
シューティングも、ついにここまで来たんだなぁ、というのが現在の心境。ステージをクリアするごとに現れるアニメーションは、〝ホントにゲームソフト？〟と疑ってみたくなるほど、よくできている。『アランティア』はプレイするだけではなく、見るゲームでもあるといえるだろう。

もちろん、いきなりテンキーバシバシでも悪かないけど、小生はゲームの背景をさぐり、ムードを高めてからプレイしたいと思う。シューティングも、まずはストーリーを味わうことから始めたい。

……アランティアの地が戦乱に覆われて以来、人々は疲れはて、大地は荒れはてた。やがて、いずこからともなく異形の王が現れ、血と恐怖をもってこの世界を支配するようになった。王の名はエゼキエル。王は、唯一平和を保ったアキシスの国に王城を築き、支配と超越の象徴とした……。しかし、ここにエリナという少女がいる。破壊されるアキシスをまのあたりにしたエリナは、みずからの駆るグリフォンとともに敢然と立ち向かっていく……。

どう？　盛り上がってきたでしょ。いざ、テンキーを自在にあやつり、驚異のアランティア・ワールドへ！

グリフォンを駆るエリナ。アニメ・グラフィックがすごい。

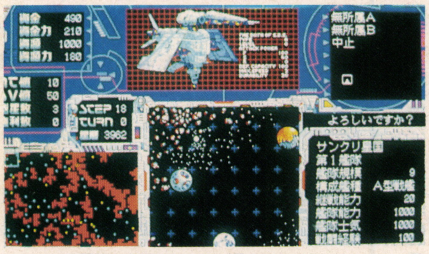


シュヴァルツシルト

狂嵐の銀河　工画堂スタジオ

シミュレーションの新しい夜明けだ

■PC-9800シリーズ ¥12,800円 問工画堂スタジオ☎03-353-7724

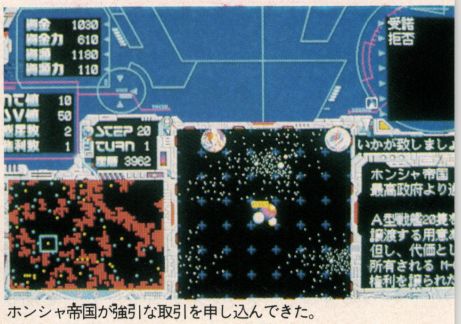


サンクリ星国第１艦隊のデータが示されている。

キミは星国の皇太子だ！

シナリオ・シミュレーションという新しい分野を開拓したのが、この『シュヴァルツシルト』である。いわゆるふつうのシミュレーションに、プレイヤーの力ではどうすることもできない、さまざまなイベントがからみ合って進行するスタイル。プレイヤーの知力と、あらかじめ設定されたイベントとの衝突によって生まれる、思いもよらない新しい展開。ハプニングに対応できる柔軟な思考力が、今までのシミュレーション以上に必要とされることになるだろう。静かに進行するメンタルな世界。たまにはこんなスタイルのゲームに、ドップリとひたってみるのも悪くないと思う。

……シュヴァルツシルト大銀河。幾千億もの人間をはぐくんでいるこの銀河に、ジロ星団という星々の群れがあった。壮大なスペース・オペラの舞台が、ここ、ジロ星団。プレイヤーはサンクリ星国の皇太子で、父親の死にともない、この国の全権をゆだねられることになった。16の国々がその覇を競うこの星団で、サンクリ星国は生き残ることができるのだろうか？　皇太子はまず、頻発する反乱の鎮圧に立ち上がった……。

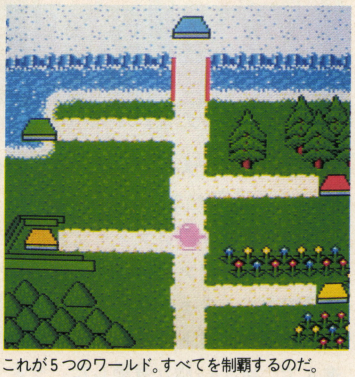


ホンシャ帝国が強引な取引を申し込んできた。

ストーリーはこんな感じだ。続いてゲームシステムを説明しよう。通常画面には、ターン数、資金力や資源力など、現在の星国の財産、また支配下の惑星数、獲得した権利などが表示されている。これら自国の状況を分析し、また、まわりの各国々（星々）のデータをチェックして、最良の選択をするべく知恵をしぼる。プレイした感じでは、内政に力を入れるより、外交のかけひきをするほうが、より楽しめそうだ。

MSXスクランブル

装いも新たに発進した、MSX専用コーナー。
今月は2ページと地味めだけど、中味は濃いよ。
MSXユーザーのご支援を待ってまーす。



これが5つのワールド。すべてを制覇するのだ。

ペンギンくんWARS 2

アスキー

あのペンギンくんがパワーアップして戻ってきたぞ

■MSX2 ROM 6,800円 問アスキー☎03-486-8080

気合いボールで相手を倒せ

『ペンギンくんWARS』、このゲームに熱中したことのある人もたくさんいたんじゃないかな？　今度発売の『2』は、前作をパワーアップした内容になっている。

ストーリーは、主人公のペンギンくんが、悪いありに連れていかれてしまったぺんぴーちゃんを助けに5つの世界を制覇して、最後の恐ろしい敵を倒す、というものだ。5つの世界には、4種類ずつの敵がいるから、それをすべて連破しなければならない。そこで登場したのが「気合いボール」なんだ。

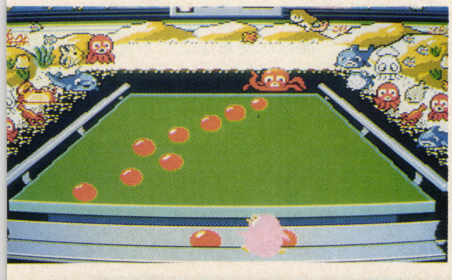
知らない人がいるかもしれないのでルールを説明しておくと、ボールが10個あって、制限時間内にすべてのボールを相手側に投げ入れるか、タイムアップのときに6つ以上相手に投げ入れてあれば勝利というものなのだ。

「気合いボール」は、相手にぶつけると、しばらく起き上がることができないので、そのスキをついて、相手側にボールを投げ入れてしまおうってわけなんだ。それにもう1つ、しゃがんでボールをよけることができるようになった。

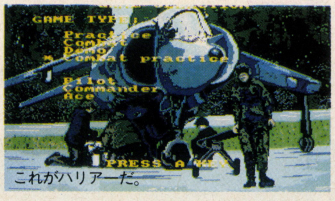
ペンギンくん。勝利のスマイルだ。

これを使えば、はっつあん(タコ)みたいに、連続してボールを投げてくる敵も怖くないぞ。

やりだすと、なかなか止まらないこのゲーム、けっこうムキになってやってしまうんだよね。一見シンプルだけど、やってて楽しいゲームだ。君もぜひ挑戦してみよう。



はっつあんとの対戦。ウーン、連射がコワイ。



これがハリアーだ。

V/STOLファイター

アスキー ■MSX、MSX2兼用 2DD 7,800円
問アスキー☎03-486-8080

ハリアー戦闘機を使ってのフライト&戦闘シミュレーションなのだ

敵機発見、攻撃用意！

この『V/STOLファイター』のV/STOLというのは垂直／短距離離着陸機のことなんだ。この方式を採用した戦闘機のハリアーを使ってフライトをシミュレートしたのがこのゲームというわけ。

ハリアーというのは、1982年のフォークランド紛争のときに活躍して、その戦闘時の有効性を知られるようになったんだ。その主な特徴は、エンジンの推力を通常の水平方向だけでなく、垂直方向に90度まで変化させることによって、発見されにくい小さな発着基地を使って、地上部隊の支援ができるということなんだ。当然、戦闘機のシミュレートなんだから、このゲームの目的はただ単に飛行機を操縦するだけでなく、戦略的な要素も持っている。ハリアーでなければ使用できない発着場から発進して、地上部隊を支援しながら、同時に250マイルかなたの敵の司令部を攻撃するのが目的なのだ。

最も簡単なレベルでは、アーケードタイプのシューティングゲームになって地上と空中の敵を攻撃するし、最高レベルでは、とても高度な技術を身につけないととても勝てない空中戦がキミを待っている。

戦闘機の操縦コマンドも細かく設定されている。

離陸時の推力や方向設定から、車輪の格納、戦闘時の攻撃方法やテクニックなど、さまざまな点からとてもリアルなんだ。それだけに、ちょっと最初はむずかしく感じられるかもしれないけど、訓練しだいで自由自在に操縦できるようになるから、君もぜひこのゲームに挑戦してハリアーの操縦士の気分を味わってもらいたいな、と思うんだ。

今度のパイロット、デイヴィッド・バートン。

ゴーファーの野望 EPISODEⅡ コナミ

MSXユーザー待望の新作！

■MSX ¥5,800円 問コナミ☎03-264-5678

シリーズ最強の仕上がり

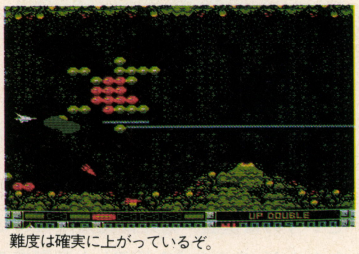
あの、MSXの超人気シューティングゲーム、『グラディウス』シリーズが帰ってきた。その名も、『ゴーファーの野望 EPISODEⅡ』。

MSX版『グラディウス』、『グラディウス2』、『沙羅曼蛇』と続いてきたストーリーはそのまま受け継ぎ、さらにすべてがシリーズ最強の仕上がりとなっている。

しかし、なんといっても『ゴーファーの野望』の最大の特徴は、武装の種類を4種類のなかから自由に選択できることだろう。これによって、毎回違う武装でプレイしてみるという楽しみも増えたわけだ。逆に考えると、4種類すべての武装でクリアしないと、きわめたことにならないのだろうか？うーん、つらそう。

さて、『ゴーファーの野望』でも今までのシリーズ同様、さまざまな面があり、プレイヤーを楽しませて（苦しめて？）くれる。さらに、3面にある重力が上下方向に働く重力地帯など、トラップ的なものまであって難度はやっぱり高いのだ。でも、ここまで『グラディウス』シリーズをクリアしてきた君ならだいじょうぶ。きっと、制覇することができるだろう。

個性豊かなボスキャラや、バリバリのカッコイイBGMなど、完成度がとても高いゲームだから、MSXユーザーや『グラディウス』ファンだけでなく、いろんな人にプレイしてもらいたい！本だ。



難度は確実に上がっているぞ。

原宿分室の七海課長。モデルはなんと、原作者の立岡さんだ!?

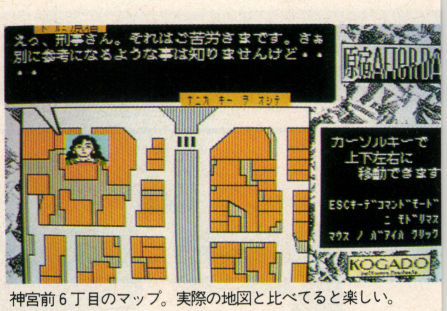
原宿アフタダーク 工画堂スタジオ

大好評につきMSX2も登場！

■MSX2 ¥8,800円 問工画堂スタジオ ☎03-353-7724

原宿人間におすすめだ！

もう、細かいストーリーの紹介なんか必要ないだろう。88版、98版が大注目の『原宿アフタダーク』である。東京在住の少年少女にはおなじみの、原宿を舞台にした推理アドベンチャー。もちろん、わがポプコムでも、アドベンチャー特集で大きく取り上げている（昨年の9月号だヨ）。



神宮前6丁目のマップ。実際の地図と比べてると楽しい。

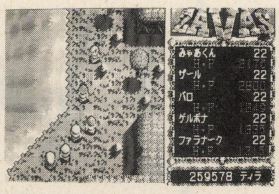
原宿の街並みのグラフィックがいっぱい詰まり、ファッション、アパレル業界のオベンキョーまでできちゃうというお得なソフト。移植作業も順調に進んで、MSX2版が登場した。今まで『原宿～』おもしろそうだなぁ、と指をくわえて見ていたMSXユーザー諸君！

工画堂はキミたちのことをちゃんと考えてくれていたゾ。写真を見てわかるように、グラフィックもなんら遜色なし。ゲーム自体のクオリティーを維持したまま移植をやってくれたスタッフに、カンシャカンシャの雨あられ、みぞれ、雪、ヒョウなのである。アドベンチャー・ファンのみならず、原宿大好き人間や原宿を詳しく知りたい人に、ぜひともプレイしてほしいゲームと言っておこう。

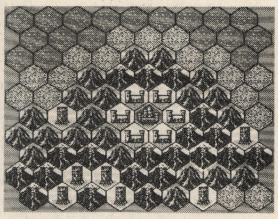
アドベンチャーの命は、なんといっても緻密な人物描写。人間がうまく描かれていないと、ゲームはどうしてもうすっぺらなものになってしまう。その点、『原宿～』はモチロン合格！

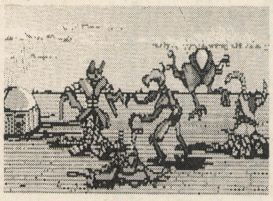
いったんディスクをセットしてしまったら、ドロドロにハマってしまうこと請け合いである。ストーリーの複雑さに対して、操作が簡単なことも光る。コマンド選択でどんどん進めちゃうから、ホント、やめられない止まらない。……代々木公園で男の変死体が発見された。それも女装という奇妙ないでたちで。キミは渋谷署原宿分室の刑事になり、さっそく捜査を始めるのだ！

読者が買った BEST SOFT 30



イキナリ5位は赤丸急上昇！


3位に進出してきた『マスターオブモンスターズ』は、システムソフト。


堂々一位に輝いたのは『ラス・マゲ！』

ヤッター！『サバッシュ』が初登場で5位に急上昇してきたゾ。1位の『ラスト・ハルマゲドン』や、3位の『マスターオブモンスターズ』とともに、日本ファルコム軍団にどこまでせまれるだろうか。

今月 順位	今月 得票数	累計 順位	累計 得票数	ソフト名	メーカー名	ジャンル	機種
1	118	16	352	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ	RPG	PC-88Rシリーズ、98シリーズ、X1シリーズ
2	116	1	982	イースII	日本ファルコム	RPG	PC-88Rシリーズ、98シリーズ、X1turbo、FM77AV、MSX$_2$
3	53	76	72	マスターオブモンスターズ	システムソフト	シミュ	PC-88Rシリーズ、88VA
4	49	5	654	ソーサリアン	日本ファルコム	RPG	PC-88Rシリーズ、98シリーズ、X1turbo
5	33	117	37	サバッシュ	ポプコムソフト	RPG	PC-88Rシリーズ
6	29	38	139	ソーサリアン追加シナリオ	日本ファルコム	RPG	PC-88Rシリーズ、88VA、98シリーズ、X1turbo
7	26	147	26	戦国ソーサリアン	日本ファルコム	RPG	PC-88Rシリーズ、88VA、98シリーズ、X1turbo
7	26	4	670	ハイドライドIII	T&Eソフト	RPG	PC-88Rシリーズ、98シリーズ、MSX、MSX$_2$、X1シリーズ
9	24	53	101	アンジェラス	エニックス	アド	PC-88シリーズ、88VA
10	23	20	292	スーパー大戦略	システムソフト	シミュ	PC-88Rシリーズ、X1turbo

今月 順位	今月 得票数	累計 順位	累計 得票数	ソフト名	メーカー名	ジャンル
11	22	90	58	XZR	日本テレネット	アク
12	20	29	185	めぞん一刻完結編	マイクロキャビン	アド
13	19	172	19	ドラゴンスピリット	電波新聞社	アク
14	14	40	134	ジンギスカン	光栄	シミュ
14	14	55	98	ソーサリアンユーティリティ	日本ファルコム	RPG
16	13	36	147	Mr.プロ野球	クリスタルソフト	シミュ
16	13	79	69	ARCUS	ウルフ・チーム	RPG
16	13	172	19	スタークルーザー	アルシス	アク
19	12	97	51	太平洋の嵐	ジーエーエム	シミュ
19	12	193	15	きまぐれオレンジ★ロード	マイクロキャビン	アド
21	11	9	450	三国志	光栄	シミュ
22	9	18	318	ダ・ビンチ	ポプコム	ツール

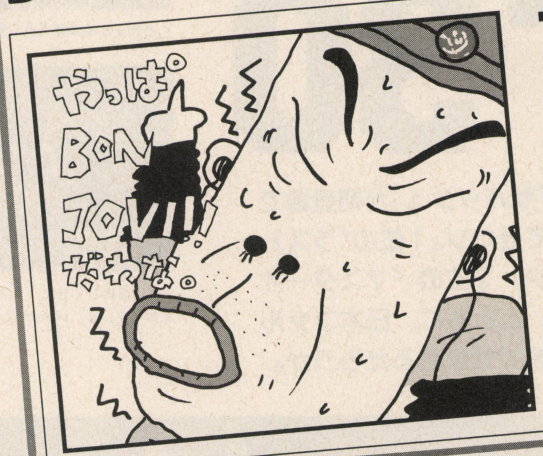
今月 順位	今月 得票数	累計 順位	累計 得票数	ソフト名	メーカー名	ジャンル
22	9	24	218	Might and Magic	スタークラフト	RPG
22	9	3	864	イース	日本ファルコム	RPG
25	8	134	29	維新の嵐	光栄	シミュ
25	8	44	120	スペースハリアー	電波新聞社	アク
27	7	10	419	めぞん一刻	マイクロキャビン	アド
27	7	287	7	パナアミューズメントカートリッジ2	パナソフト	ツール
29	6	69	79	ファンタジーIII	スタークラフト	RPG
29	6	233	10	ディスク ステーション	コンパイル	その他
29	6	220	12	かわいそう物語	システムソフト	アド
29	6	302	6	ロードス島戦記	ハミングバード	RPG
29	6	199	14	原宿アフタダーク	工画堂	アド

■機種の略称　PC-80→PC-8001、PC-88→PC-8801、PC-88R→PC-8801SR以降、II→mkII、MZ-25→MZ-2500

■ジャンルの略称　RPG→ロールプレイング、アク→アクション、シミュ→シミュレーション、アド→アドベンチャー、スポ→スポーツ、思考→思考ゲーム

5時からオジサンの
GOJIKARA OJISAN NO

ハイテク地獄耳



新登場のハイテク製品紹介のコーナーである。単に「こんなモノ売ってます」というお知らせでは ないゾ。消費者（ユーザー）の側に立って、役に立つ情報、おもしろ情報、ウラ情報、業界の噂などをかき集めていきたい。〝5時まで〟のお日さまの下の話だけではなく、〝5時から〟の闇の中もイロイロとのぞいてみようというわけだ。

●特集|年賀状作りに便利なワープロ新製品だぞっ！

ワープロで書いた年賀状をもらうことが多くなった。そして暮れのボーナスシーズンは、ワープロがいちばん売れる時期になっているようだ。それをねらってメーカーでは、年賀状作りに便利な機能を搭載した機種をドカンとぶつけてくる。ワープロは買ったけど、ほとんど使っていないという人は少なくない。せめて年賀状だけはしっかり作れるよう、選んでいこうぜ。

システムソフトをROM化
OASYS 30ms

富士通㈱
¥168,000　TEL 03-216-3211

これまでOASYSシリーズのデスクトップタイプは、初めにフロッピーでシステムソフトを読み込ませなければならなかったが、これをROMにしたので、操作が手軽で立ち上がりも早くなった。おかげでFDDも1台になったので、価格も割安だ。

年賀状などのはがき作成のためには、専用ソフト「ざ・はがきプロ」（6000円）も発売された。縦書き、横書きなどの12種の書式、タイトル58種、イラスト103種、あいさつ文例69種を内蔵していて、画面から好きなものを選んで拡大・縮小など自由に加工できる。はがきサイズに合わせたり、レイアウトなどに頭を悩ませなくても、簡単に個性的なはがきが作れるはがき作成DTPソフトだ。

システムソフトをROM化し、FDDは1台だけになった。はがき専用ソフトも発売。

辞書：約138,000語
外部記憶：3.5インチFDD1基（A4約200枚分）
表示部：12インチCRT　40字×22行／80字×34行
プリンター印字：48ドット
寸法：幅370×奥行き398×高さ342mm
重量：14.6kg

目にやさしいフィルターつき
ミニ書院WD-580

シャープ（株）
¥148,000　TEL03-260-1161

CRT画面につきもののまぶしさやチラツキを防ぎ、目を疲れさせないCRTフィルターがついている。別売のMS-DOSテキストファイルコンバーターというソフトを使えば、MS-DOSのパソコンの上で作った文書のデータも使うことができる。

ドット数の高いクッキリ文字なのに、毎秒40字というスピード印刷だ。文字の大きさも10種類が使い分けできるほか、別売のソフトを使ってゴシック体、正楷書体、毛筆体などの文字も使うことができる。

はがき印刷は、あて名の印字がうまくできるようにするために、新しい方法が使われている。入力画面にはがき

のレイアウトが表示されるので、どのように印字されるかを確認しながら入力していくことができるのだ。また、一度入力した住所は2回目からは郵便番号を入力するだけで呼び出せるようになる。はがき専用の連続印字ができる別売のはがきフィーダー（1万円）も使える。

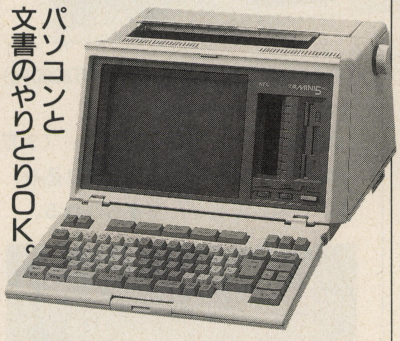
辞書：約10万語
内部記憶：A4標準原稿20枚
外部記憶：3.5インチFDD1基(A4 200ページ分)
表示部：9インチCRT　40字×20行／80字×34行
プリンター印字：52／48ドット
寸法：幅380×奥行き309×高さ247mm
重量：約9.2kg

フィルターつき、目の過労を防ぐ。はがき入力が簡単に行える。

パソコンとの文書互換を実現
文豪mini5 HG

日本電気㈱
¥148,000　TEL 03-454-1111

87年から発売されている文豪mini 5シリーズの新製品。パソコンの最も一般的なファイル形式となっているMS-DOSテキストファイル形式のフロッピーディスクを読み込んだり、作った文書をMS-DOSテキストファイル形式で書き込む機能があるので、パソコンと共通の文書が扱える。



パソコンと文書のやりとりOK。

文字のパターンを輪郭で覚える別売の「アウトラインフォント」があるので、拡大文字も活字なみの美しさで印字できる。また、別売の毛筆体カードやゴシック体カード（各1万9800円）が使える。ハンディースキャナーによる画像取り込みも可能だ（別売3万6800円）。

はがきのあて名入力や印刷を簡単に行える「あて名作成ソフト」つき。また、はがきからB4まで用紙を自動的に供給していくオートシートフィーダーも別売（2万2800円）で用意されている。

辞書：74,000語
内部記憶：A4標準原稿20枚
外部記憶：3.5インチFDD1基（192ページ分）
表示部：10インチCRT　40字×22行／80字×38行
プリンター印字：48ドット
寸法：幅388×奥行き323×高さ246mm
重量：10.5kg

さらにコンパクト化
文豪mini 5HS

日本電気㈱
¥128,000

ラップトップタイプで従来の機種より体積が1割小さくなり、持ち運びが便利になった。毎秒30字の高速プリンターを持っている。

別売のはがきシートフィーダー（1万円）を使えば、はがきの連続印刷が可能になる。5HGと同じくゴシック体や毛筆体、ハンディースキャナーが使える。

辞書：70,000語
内部記憶：A4標準原稿20枚
外部記憶：3.5インチFDD1基（192ページ分）
表示部：STN液晶　40字×11行／80字×18行
プリンター印字：24ドット
寸法：幅367×奥行き391×高さ89mm
重量／5.3kg

カラー印刷が可能
ミニ書院WD-350F

シャープ(株)
¥178,000

スキャナーつきで楽しいぜ。

ハンディーカラースキャナーがついたラップトップワープロ。最大64×120mmの画像を読み取って、これを入れた文章を作ることができる。そして7色のカラープリンターつきでグラフや集計表なども見やすいカラーが可能だ。

WD-580と同じあて名印字方式が使える。また、別売のはがきフィーダー（1万円）も使うことができる。

辞書：約10万語
内部記憶：A4標準原稿8枚
外部記憶：3.5インチFDD1基(A4用紙で200ページ分)
表示部：ドットマトリックス液晶表示 40字×11行／53字×13行
プリンター印字：52／48ドット
寸法：幅368×奥行き344×高さ82.5mm
重量：約4.8kg

普及版ラップトップ
ミニ書院WD-290F

シャープ(株)
¥128,000

WD-350Fの普及版で、カラー対応／画像取り込みができないタイプ。そのほかの仕様は同じ。

入門用にぴったり
ミニ書院WD-70/75

シャープ(株)
¥38,000

年賀状や暑中見舞い8種類の筆文字と12カ月のイラストが内蔵されている。別売のはがきフィーダー（1万円）を取り付けると、20枚までのはがきの連続印字が可能だ。住所録機能を持ち、画面の指示によって簡単にあて名を入力できる。登録番号や氏名で検索したり、リストを印刷したりできる。WD-70はJIS配列キーボード、WD-75は50音配列。

辞書：約5万語
内部記憶：A4標準原稿4枚
外部記憶：カセットインターフェース内蔵
表示部：液晶表示 12字×1行／24字×2行
プリンター印字／24ドット
寸法：幅340×奥行き315×高さ59mm
重量：約2.2kg

バックライトつき液晶画面
キヤノワードα30
キヤノン(株)
¥198,000 TEL 03-348-2121

明るく見やすい冷陰極管（小型蛍光灯）方式のバックライト照明つき大型液晶画面を使った。

12ポイントの56ドット印字のほか、10.5ポイント、7ポイントの3種類の文字サイズを使い分けられる。グラフやイラストなどを7色で自動印刷することが可能。

別売のはがきフィーダー（1万円）を使うことができる。

郵便番号または都道府県名を入力するだけで、それに該当する住所が表示される別売の「郵便番号・地名検索システム」（3万円）や、表示される語句のなかから好みのものを選んでいくだけで手紙文を作っていくことができる「手紙作成支援システム」（1万2000円）を使うことができる。

別売のイメージキャッチャー（3万5000円）でとらえた画像を取り込み、文字と組み合わせた文書も作れる。

辞書：193,000語
内部記憶：A4標準原稿18枚
外部記憶：3.5インチFDD1基(A4約200枚分)
表示部：液晶バックライトつき 50字×15行／100字×31行
プリンター印字：56／48／32ドット
寸法：本体 幅396×奥行き187.5×高さ290mm、キーボード 幅387×奥行き176.5×高さ37mm
重量：8.0kg

はがきフィーダー標準装備
ワードボーイPW-95
キヤノン(株)
¥49,800

印刷のとき最大20枚までのはがきを連続して送り込むはがきフィーダーを持っていて、年賀状などの印刷に便利だ。住所録を管理する機能と結びつき、あて先や差出人の住所、氏名、郵便番号を自動レイアウトしながら、連続印刷する。

あらかじめ用意されている文例や、毛筆体の賀詞（おめでたい言葉）、年号、イラストなどを自由に選んで使うことのできる「ハガキ楽々作成ソフト」を内蔵している。自分の住所・氏名を入力するだけで簡単に年賀状を作ることができるわけだ。

辞書：約60,000語
内部記憶：A4標準原稿3枚
外部記憶：メモリーカード(別売3,000円) 1枚当たり約3,700文字
表示部：液晶8字×2行／16字×3行
プリンター印字：24ドット
寸法：幅348×奥行き288×高さ84mm
重量：2.2kg

住所、氏名だけで年賀状が完成。

イラスト集つき"ゴクミ"のワープロ
ワードパル180S
(株)日立製作所
¥138,000 TEL 03-768-8031

ゴクミのテキパキワープロ。十二支や季節のイラスト、はがきのレイアウトの例を納めてあるデータ「はがきイラスト集」や、住所録を作成できる「住所録システム」がついている。はがき自動供給装置（1万2000円）を使用すれば、30枚までの連続印刷ができる。

たちまち絵入りの年賀状が作れるゾ。

48ドット（約10.5ポイント）と60ドット(約13ポイント)の2つの文字サイズを行単位で打ち分けることが可能。毛筆体で印字できるソフト「毛筆体システム」（2万円）も使える。

はがき自動供給装置と「毛筆体システム」をあらかじめ装備したワードパル180D（15万8000円）もある。

辞書：約150,000語
外部記憶：3.5インチFDD1基(A4 250枚) メモリーカード(別売3,000円) 1枚当たり約3,700文字
表示部：9インチCRT41字×18行
プリンター印字：48／60ドット
寸法：幅380×奥行き341×高さ253mm
重量：約11kg

究極のはがき印刷専用タイプ
カシオワードHW-620
カシオ計算機(株)
¥45,000 TEL 03-347-4811

郵便番号を入力するだけで、その番号に該当する都道府県名、市町村名の呼び出しができる。しかも、「町」、「丁目」、「番地」、「アパート」など、はがきあて名によく使う言葉のワンタッチ入力もOKだ。官製はがきに対して自動的にあて名、あて先などのレイアウトを行う機能を持つ。

最大30枚までを自動的に印刷することができるはがき専用オートフィーダ

5時からオジサンの
GOJIKARA OJISAN NO

ハイテク地獄耳

AV情報

クリスマスやお正月は、ヘッドホンステレオがお買いどき。ユニークな2機種が登場したヨーン。

存在のこたえられない軽さ
WM-701C

ソニー㈱ ¥20,000 TEL03-448-2500

充電池も入れてたった150g。いちばん軽いウォークマンだ。プレイ・ストップ・ボリュームなどの操作が全部手元のリモコンで操作できる。イヤーレシーバーは重低音でダイナミックに再生する〝ヌード・ターボ・ハイファイ〟で、長時間でも疲れないデザインになった。

テレビ(1～12CH)／FM／AMシンセサイザーを加えた「WM-F701C」(3万8000円・190g)もある。

●サイズ：104.6×71.8×18.2mm

××屋のステーキも、裸足で逃げる軽さ。

超スピードで充電
HS-RL30

アイワ㈱ ¥32,000 TEL03-835-1207

これまで3時間プレイのために30分の充電が必要だったが、いっきに半分の15分になってしまった。60分のフル充電だと4時間プレイとなる。テレビ、FM、AMの3バンドチューナーを内蔵している。テープが走る方向や電池の交換時期をピー、ピッピなどのアラーム音で知らせるアラーム機能つき。

●サイズ：75.0×105.5×21.8mm

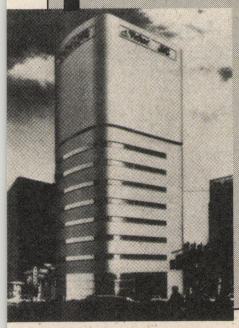
ちょっと見習いたい瞬速充電。

ビクターの新AVスポット
28'S GINZA

TEL 03-2809-2811

日本ビクター（株）は、11月12日、東京・銀座にビクタービルをオープンした。このビルの地下1階から地上3階までの4フロアは、ビクターのAVのハードとソフトの情報受発信基地「28'S GINZA（ニッパーズギンザ）」となっている。〝ニッパー〟というのは、ビクターのマークでおなじみの犬の名前だ。

ライブやミニコンサートが行える〝プレキシブル・ライブ・スペース〟、好きな飲み物でくつろぎながらビデオソフトを視聴できる〝AVラウンジ〟、CD、DAT、オーディオテープなどの好きなソフトが楽しめる〝AVプレイゾーン〟など、さまざまなAV体験ができそうだ。



まるで年賀状作成マシン。

1本のカラーインクリボン(1000円)で、最大7色のカラー印刷が可能。JIS第1水準すべてと第2水準254文字の毛筆書体を内蔵している。

年賀状を書くためにワープロをほしいという人にはうってつけのマシンだ。

辞書：約110,000語
内部記憶：A4標準原稿10枚
外部記憶：カセットテープ
表示部：液晶表示12字×2行
プリンター印字：24ドット
寸法：幅343×奥行き335×高さ63.5mm
重量：3.05kg

ーを持っている。最大256人分の住所を記憶でき、はがきのあて名印刷にも利用できる住所録機能を備えた。

連続20枚の自動給紙
FW・U1K104

松下電器産業㈱　TEL03-436-2621

¥128,000

あて名印刷のはがきを連続20枚まで自動的に送ることができる。先に発売されているU1シリーズは液晶タイプだったが、そのCRTタイプだ。4種類の文字の大きさを持っているが、12ポイントを使うとき、56ドットのきれいな字でいっきにプリントする。

辞書：約150,000語
内部記憶：A4標準原稿5枚×2文書
外部記憶：3.5インチFDD(A4160枚)
表示部：9インチペーパーホワイトCRT　40字×20行/80字×36行
プリンター印字：56ドット
寸法：幅396×奥行き357×高さ258mm
重量：7.4kg

連続20枚、きれいな文字であて名を次々印刷してしまう。

処理速度を40%もアップ
FW・U1P701

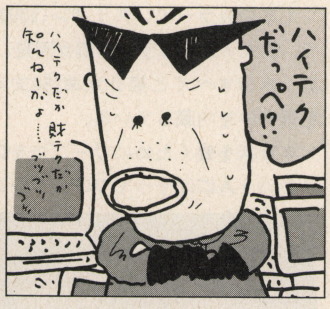
松下電器産業㈱

¥198,000

これまでの機種に比べて、約40%高速の処理ができるようになった。印字ヘッドは48ドットで、4種類の大きさの文字を使うことができる。画面の半分に保存された文書を呼び出し、作っている文書と照らし合わせたり、写し取ったりできる。

辞書：約150,000語
内部記憶：A4標準原稿5枚
外部記憶：3.5インチFDD（A4160枚）
表示部：液晶表示40字×20行/80字×30行
プリンター印字：48ドット
寸法：幅367×奥行き357×高さ110mm
重量：5.9kg

機種別情報 と〜ても役立つ だよ〜ん



ウジャウジャ出るもの。春のタケノコ、夏のゴキブリ、秋のキノコ、年末のパソコン。それにしても、今シーズンのパソコンは豊作だ。久しぶりにコーフンしてしまうぜ。初めて買う人も、2台目の人も、十分検討してちょうだいネ。ときには毒キノコもあるんだから。

X1情報

初のグラフィック関数搭載
X1turboZIII

シャープ(株)
¥169,800 TEL 03-260-1161

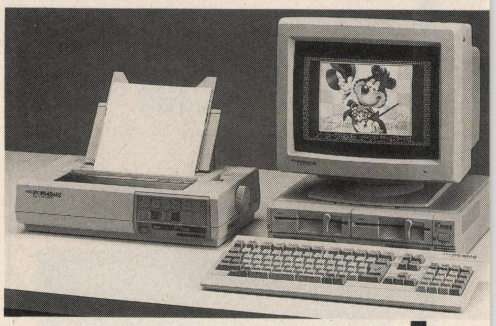
これまでのX1turboシリーズとほとんど変わらず、もちろんソフトは互換性を持っている。BASICはパソコンで初めてのグラフィック関数を持ち、豊富な画面モードもグラフィック命令で使いこなせるので、グラフィックに強い人にはますます便利。また、サウンド機能としてもFM音源、ステレオ8和音に対応したMMLを持っていて、スムーズに8音同時演奏を行う。

CPU：Z80A　クロック4MHz
内蔵メモリー：128Kバイト
外部記憶装置：5インチFDD(320Kバイト／1Mバイト) 2基
グラフィック表示：640×400／640×200／320×400／320×200ドット
テキスト表示：80字×25行／40字×25行

RC-88情報

テレビに直接つなげるお手軽タイプ
PC-8801FE

日本電気(株)
¥128,000 TEL 03-454-1111



88がまた安くなった。そして、これまでのシリーズに比べて体積が約25%も小さくなっている。さらにビデオ入力端子つきテレビと直接接続できるようにしてある。

手軽に88で遊びたいという人には最適のマシンだ。

しかし、パソコンはいろいろ拡張していくところが楽しみなところなのに、その点を考えるとちょっとマズイことに気づく。たとえば、同時発売のPC-8801MA2などと同じサウンド機能を実現するために「サウンドボードII」(3万9800円)をくっつけると、それだけでPC-8801MA2とほとんど同じ値段だ。おまけに内蔵メモリーやFDDの容量なども小さいし、第一、拡張スロットもついていない。こうなってくるとPC-8801MA2のほうがお買い得といえそうだ。

結局このマシンは、PC-8800シリーズの数多いゲームソフトが低価格で使えるようになるというところがセールスポイントらしい。それなら、PCエンジンでもいいような気もする。

CPU：μPD70008AC-8
クロック周波数：8／4MHz
内蔵メモリー：64Kバイト
外部記憶装置：5インチFDD(320Kバイト) 2基
グラフィック表示：640×400／640×200
テキスト表示：80／40字×25／20行
本体サイズ：384×345×85㎜
本体重量：約7kg

早い話が2割引きになったMA
PC-8801MA2

日本電気㈱
¥168,000

PC-8801MA（19万8000円）の後継機で、LSI化を進めたのでコストパフォーマンス比を約1.2倍にしたという。早い話が機能は同じで約2割値下げをしたということだ。

FM6音、リズム6音、PSG3音を持ち、デジタルサンプリング機能により音声を記録・再生できる。漢字ROMのほか約7万語の辞書ROMを持っているので、連文節変換によりワープロ入力がとても速い。

色はアーバン・ホワイトといって白っぽくなっている。マウスコネクターが前面についたので、マウスの取り付けが簡単だ。〝マックベア〟が登場するアクションパズルゲームがついた。

CPU：μPD70008AC-8
クロック周波数：8／4MHz
内蔵メモリー：64Kバイト
外部記憶装置：5インチFDD（1M／320Kバイト）2基
グラフィック表示：640×400／640×200
テキスト表示：80／40字×25／20行
本体サイズ：385×345×110㎜
本体重量：約8.5kg

FMシリーズ情報

ビデオマニアに便利な機能
FM77AV40SX

富士通(株)
¥178,000 TEL 03-216-3211

自作ビデオを作るのに役立つ楽しいビデオ機能を備えた。テレビやビデオの画面を一瞬のうちにパソコン用信号にかえて取り込み、別売のグラフィックソフト「FMグラフィックエディタII」（2万円）を使って保存・加工・編集できる。また、パソコン画面を家庭用VTRに録画できるNTSC信号に変換する。パソコンで作ったタイトルやイラストの画面をビデオ画面と合成して、さらにこれをVTRに録画できる。これらの機能を使ったサンプルプログラムがついていて、すぐに自作ビデオに使える。

グラフィック画面はこれまでのFM77AVシリーズ同様、ドット単位に26万色が使用可能。CGなどに威力を発揮する。FM音源も内蔵。

別売の「文字放送カード」を利用すれば、生活に役立つニュース、天気予報など身近な情報をテレビ電波から文字放送が受信できる。

CPU：MBL6809E　クロック周波数2MHz
内蔵メモリー：192Kバイト
外部記憶装置：3.5インチFDD（640K／320Kバイト）2基
グラフィック表示：640／320×400／200ドット
テキスト表示：80／40×20／25／40／50
本体サイズ：380×357×110mm

消費電力もスペースも少なめ
PC-9801VM11

¥329,000
日本電気(株) TEL03-454-1111

98シリーズのベストセラーPC-9801VM2→VM21の後継機。3種類のカスタムLSIを使ったことにより、VM21に比べて、消費電力は100W→35W、底面積および容積比は88%、重量は11.6kg→9.3kgとコンパクトになった。外観も新しい色とデザインを採用しており、おしゃれな感じだ。

CPU：V30　クロック周波数10／8MHz　ノーウェイト
内蔵メモリー：640Kバイト
外部記憶装置：5インチFDD（1Mバイト）2基
グラフィック表示：640×400／200ドット
テキスト表示：80／40×20／25
本体サイズ：380×335×150mm

いっきに20万円値下げ
NAVI SP

¥398,000
キヤノン(株) TEL 03-348-2121

NAVI（59万8000円）は、電話機、ファクシミリ、ワープロ、パソコン、それに電話帳、電卓、カレンダー、伝言板、時計など、オフィスでの仕事に必要な機能を1台に詰め込み、しかも画面に指でさわるだけで操作できるタッチパネルを持ったOA機器として87年2月に発売された。ところが、話題になったわりにはあまり売れ行きがよくなかったらしい。これより20万円も安い普及版としてNAVI SPが登場した。

プリンターやキーボードの部分がちょっとシンプルになったけれど、機能や操作方法はそのまま。ズバリ値下げということだろう。電話機＋ファクシミリ＋パソコン＋ワープロの値段を考えても、今度は安い！

CPU：80286　クロック10MHz
内蔵メモリー：1Mバイト
外部記憶装置：3.5インチFDD1基
表示：10インチモノクロCRT　640×400ドット

ハードディスクつき普及タイプ
J-3100SL021モデル

¥448,000
(株)東芝　TEL 03-457-2100

PC-9800シリーズを追い上げるラップトップパソコンJ-3100シリーズの新製品。暗い場所や屋外でも見やすいバックライトつき液晶ディスプレイつきの20Mバイトハードディスクタイプ。上位機のプラズマディスプレイつきのJ-3100GT021モデル（69万8000円）に比べて割安だし、下位機の液晶ディスプレイつきのJ-3100SL011モデル（39万8000円）に比べて画面は見やすくハードディスクの容量は倍増した。

液晶ディスプレイは、明暗・コントラストの調整や、文字とバックの色を反転させる〝リバースモード〟を選ぶことができる。

CPU：80C86　クロック10MHz
内蔵メモリー：640Kバイト
外部記憶装置：3.5インチFDD（720Kバイト／1.2Mバイト）1基、3.5インチHDD（20Mバイト）1基
表示：バックライトつき液晶ディスプレイ　640×400ドット

8階調の白液晶ディスプレイ
PC-286LE-STD/H20/H40

¥368,000／503,000／593,000
セイコーエプソン(株) TEL 0266-52-3131

PC-9800シリーズと互換性のあるPC-286シリーズのなかでもとくに人気のあるラップトップのPC-286Lの上位機種。液晶ディスプレイが色を8段階の濃さで表現するので、98用のカラー対応ソフトも使うことができる。外部記憶装置によって3つの種類がある。

CPU：μPD70116　クロック10MHz　ノーウェイト
内蔵メモリー：640Kバイト
外部記憶装置：3.5インチFDD2基（STD）、3.5インチFDD1基＋20MバイトHDD1基（H20）、3.5インチFDD1基＋40MバイトHDD1基（H40）
表示：NTN白液晶
テキスト表示：80字×25行／80字×20行／40字×25行／40字×20行
グラフィック表示：640×400／640×200ドット　640×400／640×200ドット　640×400ドット　8／2階調

集合！おもしろグッズ！

これまたクリスマスをねらって、いっかにも大衆受けしそうなオモシロ商号のかずかず。こんなものが買えるのも、ショーヒ税がかからないうちだよ。88年は笑って締めくくろうぜ！

ブルブルッ〝起きろ～～～〟ビブ・トラベラ

¥3,500

㈱服部セイコー

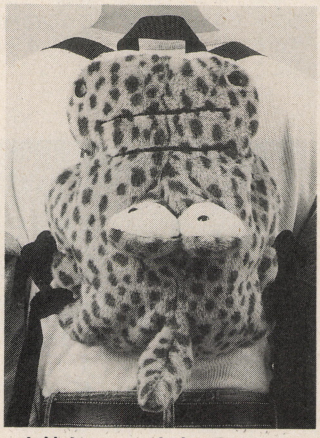
TEL 03-563-2111

ポケットに入り、セットした時間になると、約1時間小刻みに振動して時刻を知らせる。電車のなかで居眠りしていても、音を立てずに起こしてくれるというわけ。会議のときや人と会っている間に、別の人に電話をかけたいときなどもその時刻をこっそり知らせてくれる。おまけに電子音のアラームにかえることができるので、ふつうの目覚まし時計として使うことができる。

突然だワニぃ、おもしろいワニぃ アーミーワーニー

¥480～2,480

ソニー・クリエイティブ プロダクツ TEL 03-237-5588



ワニのぬいぐるみから、ポーチ、リュック、手袋、ティッシュケース、小物入れ、バスケット、自動車用マスコットなどの商品が生まれてしまった。エリマキトカゲ、ラッコ、コアラの次のブームは、突然ワニなのだろうか？グリーン、グレイ、イエローの3色がある。このあと、マフラーや帽子なども作る予定だそうだ。1月ごろから欧米へも輸出するらしい。

このサルのシリコダマ部長が！と言えない人に ウサバケツ

¥4,980

㈱バンダイ

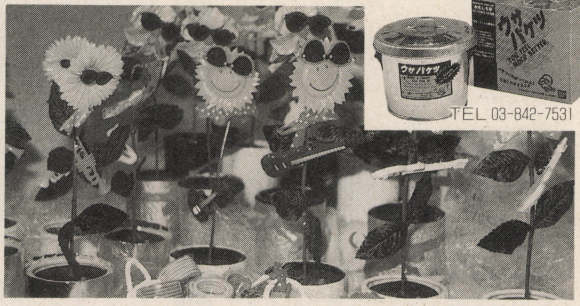
会社の上司の悪口を思いっきり言ってみせるキスミントのCMがあるけれど、ガムをかむくらいでは、「ああ、すっきりした／」と収まらない人も多い。ケンカの相手や、恋仇や、イジワルな先輩や、偏差値しか頭にない先生や教育ママは、やっぱりどなりつけてやろう。もちろんこのバケツに向かってだ。

バケツのフタを開けてどなると、その声が録音される。フタを開けたとき、再生音はこだまとなって大反響、5段階でだんだん小さくなる。忘年会や新年会でバケツのフタを開けてみせる一発芸もウケそうだ。バケツはブリキ製。単3電池を使う。

遊べ！日本人「コミパル」シリーズ

¥3,500～

㈱タカラ TEL 03-546-1913



TEL 03-842-7531

経済大国などといわれているけれど、日本にはけっこうくたびれている人も多いようだ。サイフにお金がいっぱい入っていても、心のほうはカラッポだったりする。そんな気の毒な日本人にもっと遊び心を、ということで登場したのが〝コミュニケーションを実現する〟おもちゃ「コミパル」シリーズだ。

第1弾の「フラワーロック」(3800円)は、花が持っている個性を生かすように動きをつけたものだ。花に語りかけると、まるでそれにこたえるかのように動きだす。

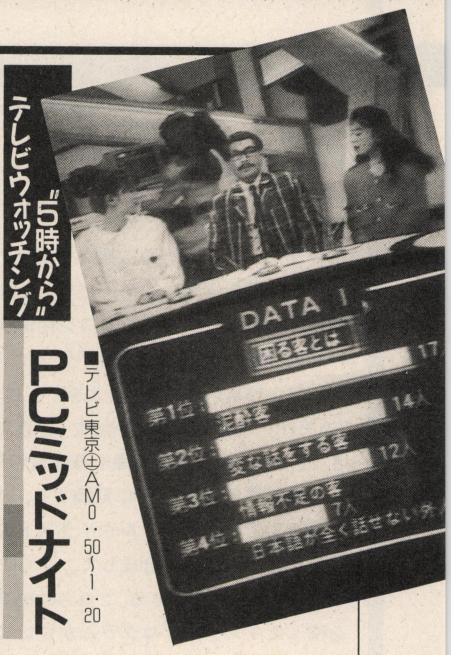
「ダンシングフラワー」(8800円)はたくさんの花が花かごに入っていて、語りかけるといっせいに反応する。

第3弾の「ペットパル」(3500、4500円、12月20日発売)は、ペットの可愛い仕草や表情をそのまま表し、人間の相手になったり仲間になる。

このあともいろいろな「コミパルシリーズ」が発売の予定だ。

〝5時から〟テレビウオッチング PCミッドナイト

■テレビ東京㊏AM0：50～1：20



神楽坂にある高級天ぷら屋は、〝お昼の定食〟がなんと1人前3000円もする。〝5時から男〟が行けば、1人前1万円以上の予算が必要なのだそうだ。一度だけ、清水の舞台から飛び降りるつもりでお昼の定食を食べに出かけたが、確かにメチャクチャうまいように思えた。

ところが、後日、その天ぷら屋にいた板前さんが、駅前のハンバーガーショップで、ジャンボサイズのハンバーガーを、さもうまそうにパクついているのを目撃してしまったのだ。それを見て、大変がっかりした。こちらも何度かそのハンバーガーは食ったことはあるが、それはたいそうマズイものであるはずだ。板さんは、どうしてそんなうまそうな顔ができるのかと考えこんでしまった。

〝紺屋の白袴〟とか言ったりする。もしかすると、その天ぷら屋さんは、自分がどんなにうまいものを作っているのか理解していないのかもしれない。

コンピュータのメーカーもそんなところがあるのではないだろうか。メーカーの人なのに、ワープロも十分使えないという例も珍しくない。花王石鹸や立石電機の社内で上手にパソコンを使っているという話は聞くけれど、パソコンメーカーからは、そんな話をなかなか聞くことができない。

NECが10月から「PCミッドナイト」というテレビ番組の提供を始めた。ラッツ＆スターの桑野信義というのが司会をするバラエティー番組だが、なんだか見ていると息苦しくなる。司会もヘタだし、番組の構成もまとまりがない。数値データを示すのに98の画面を使ったりするのだが、これも必然性がないのだ。

番組名に〝PC〟をつけるなら、もっとパソコンのよさを表現したり、パソコンファンのためになるものにすべきだったのではないだろうか。天ぷら屋に入ったのに、ハンバーガーを食わされたような感じだ。

パソコン・ブック情報
今売れている本 ベスト20

人気のニューロ、業界もの 東京神田神保町・書泉グランデ5F調べ

書店のメッカとして知られる東京神田の神保町——。なかでも、書泉グランデの5階は、パソコン・ワープロ関係の本が、ズラーッと並んでいることで有名だが、いま、そこでよく売れているのは、どんな本か。

「ベストセラーはやっぱり、人気ソフトの解説本ですが、ひところの〝一太郎ブーム〟にかわって、最近注目され始めているのが、人工知能＝ニューロコンピュータ関係の本です」

とは、売り場担当者の話。そのいい例が11月のベスト20に『オブジェクト指向プログラミング』や『ニューラルコンピュータ』が入っていることで、「どちらも、かなりハードな内容なのに、意外なほど売れています」

それも、一時的なベストセラーというより、息の長いロングセラーになってるそうだ。

「最近のパソコン・マニアはレベルが高くなっているので、この傾向は今後も続くんじゃないですか」

もう1つ、若い人たちに根強い人気があるのは、コンピュータ・ソフト業界のことを紹介した本。『標準コンピュータ業界ハンドブック』や『続・ソフトウエア業界残酷物語』が、その好例である。

「こちらは、ニューラルコンピュータ関係の本とちがって、気軽に読めるのがよいのかも」

学生たちのなかには、やがてその関連業界に進出する人も少なくないだけに、無関心ではいられないのだろう。

ベスト5はこうだ！

第1位 日本語HyperTalkハンドブック
■大重美幸著 ■BNN ■1,500円

ハイパートークとは、新しい世代のプログラム言語。いわゆるオブジェクト指向であるところが、これまでの言語と異なっている。そんなハイパートークの初心者向け解説書が、トップの売れ行きということは、新しい言語への関心が高まってきた証拠だろう。

第2位 言図(GENZ)のわかる本
■アイクス企画著 ■HBJ出版局 ■1,300円

新しいワープロソフトの『言図(GENZ)』は、文字の拡大や縮小、反転、変形が自由自在。文字の種類も多いそうだ。本書はの解説書だが、年賀状シーズンの前という、いい時期に発売されたこともあって、ソフトのほうもなかなかの売れ行きらしい。

第3位 標準コンピュータ業界ハンドブック
■コンピュータ業界研究会 ■ラディクラボ／星雲社 ■1,200円

この本はPOPCOMの10月号でも紹介したが、いまだにベストセラーの上位とは、スゴイなァ。コンピュータ業界のベテランたちが、自分たちのギョーカイのことを、やや自虐的に紹介しているところが、おもしろがられているのだろう。読みやすいのもいい。

第4位 MIFESハンドブック
■島谷明男著 ■ナツメ社 ■980円

この著者の本はもう2冊、第9位と17位にもあげられているが、どちらも問題がよく整理されていて、解説がわかりやすいのがよい。ページ数も定価も手ごろなハンドブックだ。

第5位 オブジェクト指向プログラミング
■石塚圭樹著・横手靖彦監 ■アスキー出版局 ■2,800円

オブジェクト指向プログラミングとは、Small talk-80とかC言語など、新世代の言語を用いるもの。こんなカタイ本がよく読まれるのは、パソコン族のレベルが高くなったのか。ふーむ。

6位〜20位ブックランキング

⑥酒井雄二郎ほか著『MS-DOS ハンドブック』(ナツメ社・890円)
⑦IEEEソフトウエア編集委員会編『IEEEソフトウエア'88』(岩波書店・3,500円)
⑧村田吉徳著『入門LOTUS 1-2-3 R2.1J』(エーアイ出版・1,600円)
⑨島谷明男著『MIFES Ver.4 活用マニュアル』(ナツメ社・1,500円)
⑩秋山早苗絵・大沢正道監修『HOW TO MS-DOS』(電波新聞社・1,200円)
⑪村山集治著『LOTUS 1-2-3 R2.1Jマクロガイド』(エーアイ出版・2,000円)
⑫千葉憲昭著『68000システムの制作全科・上』(技術評論社・2,500円)
⑬石畑清・疋田輝雄著『コンパイラの理論と実現』(共立出版・2,300円)
⑭ジョン・ボディ著／神間清展訳『短期決戦型ソフトウエア開発』(総研出版／星雲社・2,200円)
⑮ロータス研究会著『LOTUS 1-2-3 ハンディマニュアル』(ナツメ社・980円)
⑯PCマガジン編集部『便利な短いプログラム98版』(ラッセル社・2,400円)
⑰島谷明男著『MS-DOS生態学』(JICC出版局・2,000円)
⑱前川守著『オペレーティングシステム』(岩波書店・3,600円)
⑲合原一幸著『ニューラルコンピュータ』(東京電機大学出版部・2,400円)
⑳内海一郎著『続・ソフトウエア業界残酷物語』(エール出版・980円)

ハロー!ポプコムネット

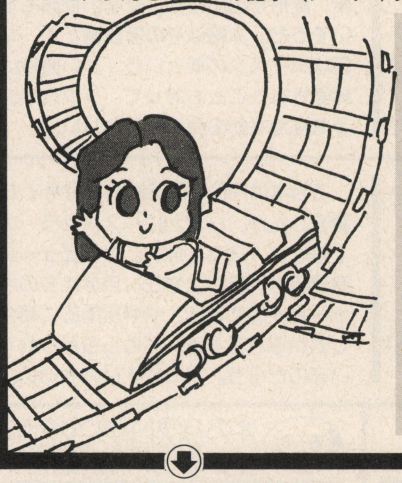
ポプコムネットの電話番号は03-239-6985です。

1989年が間もなくスタートします。今年はこのページの拡充に向けてガンバルことを誓いまして、新年のごあいさつといたします。

ポプコムネットは1985年7月にスタートしましたから、かれこれ3年半が経過しました。ネットのメンバーからもさまざまの改善の提案もありますので、今年はシステムを作り直すことにしたいと思います。じつはこの話は約1年前から言ってきたことですから、「またか」と思われてしまいますが、今年こそは性根をすえて取り組みます。

さて、今月もネットの記事（アーティクル）から、いくつかご紹介しながら、パソコン通信の雰囲気をお伝えしたいと思います。ポプコムネット以外にも、日本全国にパソコン通信局がありますので、どこのネットでもよいです、まずは、パソコン通信に参加してみませんか。

今月のトップバッターは、久しぶりに再登場してきた船長のYoshiさんのを紹介します。

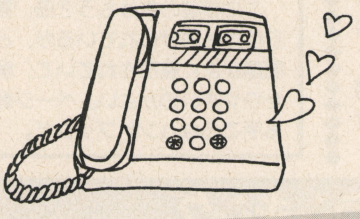


```
ﾀｲﾄﾙ ：カジキマグロ！          (**ﾄｳｺｳｼｬ No.140089  **ﾄｳｺｳﾋﾞ:88/10/27)
こんにちわ　とゆうわけで　Ｙｏｓｈｉです
初めての方にご挨拶いただきましたがＤ－ＬＯＡＤ出来ませんので
うろ覚えですが　よろしくです．．．．．ｽｲﾏｾﾝ．．．．

ここも変わりましたねぇ．．．女性の方までいるんですねぇ．．．
ＫＩＲＡさんはみんなのアイドルですか？
おじさんと遠いところに行きませんか？　（パコッッ！）
．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．
．．．．．．．．．．．．．．．．．．．．っつつーー
．
へぇー遊園地ですか？（話題の変換が速い！）
絶叫マシンもいいですけど風の強い日に私の船にいらしゃい！
ループコースター顔負けのド迫力ですよ（１回転はしませんが）
．
とか言いつつお時間の様です．．．．また次回まで．．．
．
                    ＰＡＰＡＳＡＮ　ｄｅ　Ｙｏｓｈｉ
ＰＳ．
ＢＧＭは　　谷山浩子　　「銀河通信」　「河のほとりに」
```

さすが大人の文章ですね。BGMは通信中に聞いている曲名で、これ書くのがはやっています。Yoshiさんのその後の記事でカジキマグロの話などで盛り上がっています。

次は、ディスプレイをブッ飛ばしても、ディスプレイなしで通信を敢行したTOMOKUNのをいっぱつ。

```
------------------
ﾊｲｯ。
 TOMOKUNﾃﾞｽ。

ｲﾏ、ﾃﾞｨｽﾌﾟﾚｲ ﾅｼﾃﾞ ﾂｳｼﾝｼﾃｲﾏｽ。

ﾅｾﾞﾅﾗﾊﾞ、「ﾃﾞｽﾌﾟﾚｲ」ｶﾞ ｽﾊﾟｰｸ ｼﾃ

ｺﾜﾚﾃ ｼﾏｯﾀﾉﾃﾞｽ。

ｺﾏｯﾀ!!

ｱﾄﾃﾞ、 ZELLｻﾝﾉ ｳﾁﾆ TEL ｼﾏｽﾉﾃﾞ

ﾀｽｹﾃ ｸﾀﾞｻｲ!!
TOMOKUN 120093
```



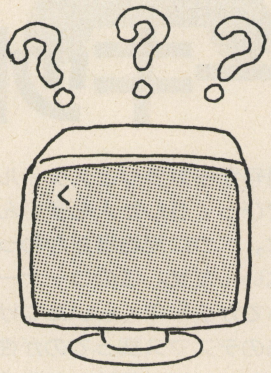
根性の投稿はこの後も続き、ついには漢字までブラインドで送ってきたのにはメンバー一同、脱帽でした。

この記事の中のZELL君のをひとつ。

```
ﾀｲﾄﾙ ：Z:公開！！！          (**ﾄｳｺｳｼｬ No.130605  **ﾄｳｺｳﾋﾞ:88/10/06)
ども、ＺＥＬＬです。
＝
今日、ＮＴＴから「ラヴレター」がとどきまして・・・
８／１６～９／１４までのＴＥＬ代は、「１６６３０」でした。
うち、通話料は「１４８３０」。以外に高かったなぁ。
＝
着いたといえば・・・・ＤＲＡＧＯＮ　ＭＡＧＡＺＩＮＥから、２０万ガメル着きました。（第１回統一ガメル実力テストで、満点だったらもらえるの。）
ふっふ、おっかねもち。（これが本物の円だったらなぁ・・・）
＝
さってと、明日は１限目があるから、ねるべ。
                    １３０６０５　ＺＥＬＬ
```

NTT（カナで打つとミカカ）は、こわい存在です。リクルート疑惑などを見ると、電話料安くしろ／と言いたくなりますね。20万ガメルって何に使えるのかな？　タイトルの〝公開〟ってのは、エキストラで出たテレビ番組でした。

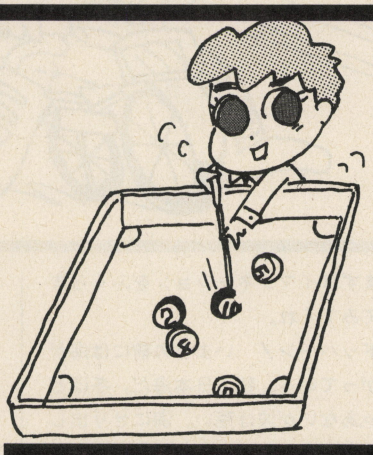
タイトルで遊んだ人がいました。あまりおすすめはできませんが、こんなのはじめてだから、笑ってしまいました。



```
ﾀｲﾄﾙ ：と                    (**ﾄｳｺｳｼｬ No.090019  **ﾄｳｺｳﾋﾞ:88/10/30)
------------------------------------------------------------
 62
ﾀｲﾄﾙ ：い                    (**ﾄｳｺｳｼｬ No.090019  **ﾄｳｺｳﾋﾞ:88/10/30)
------------------------------------------------------------
 63
ﾀｲﾄﾙ ：く                    (**ﾄｳｺｳｼｬ No.090019  **ﾄｳｺｳﾋﾞ:88/10/30)
------------------------------------------------------------
 64
ﾀｲﾄﾙ ：ん                    (**ﾄｳｺｳｼｬ No.090019  **ﾄｳｺｳﾋﾞ:88/10/30)
------------------------------------------------------------
 65
ﾀｲﾄﾙ ：で                    (**ﾄｳｺｳｼｬ No.090019  **ﾄｳｺｳﾋﾞ:88/10/30)
------------------------------------------------------------
 66
ﾀｲﾄﾙ ：す                    (**ﾄｳｺｳｼｬ No.090019  **ﾄｳｺｳﾋﾞ:88/10/30)
ははは、タイトルで遊んでしまった。
```

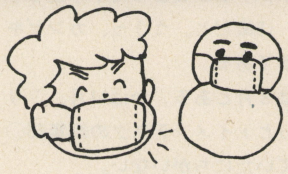
NYAZIさん（140131）さんが、〝といくん〟あての記事を書いているときに、カナシフトキーを押し忘れて、英文字のまま、打っていて驚いたそうです。＊＊＊＊？

10月16日はB&B（ボーリング&ビリヤード集会）がありました。〈･〉〉〉〈マークは〝おさかな〟です。MAT君のことを気づかっていますが、彼は重病人生活しているのに、集会だけは欠かさない男です。でも今回はさすがに、元気なかったみたいですね。



```
ﾀｲﾄﾙ ：001-ﾎｳｺｸ              (**ﾄｳｺｳｼｬ No.130602  **ﾄｳｺｳﾋﾞ:88/10/16)
ちゃおっ　＜･ ＞＞＞＜くわえたＴＡＭＡでやんす。
・
ただいま　ＰＭ６：２７でふ。
・
ＭＡＴつん　無事に帰還できましたか　　体をお大事に。
・
というわけで　今Ｂ＆Ｂから帰ってきましたので報告しときます。
・
ＰＭ５：０６頃は　　えーっと　お茶してました。
・
今頃は　呑み会かにゃ？
・
では　またあとできます。
　　１３０６０２
```

そのMAT君は大検合格で、おめでとうさん。高校を中退したんだけど、大検受かったので受験生になったわけだね。彼なら力（能力も体力も）あるから……。病の中で喜びのレポート。

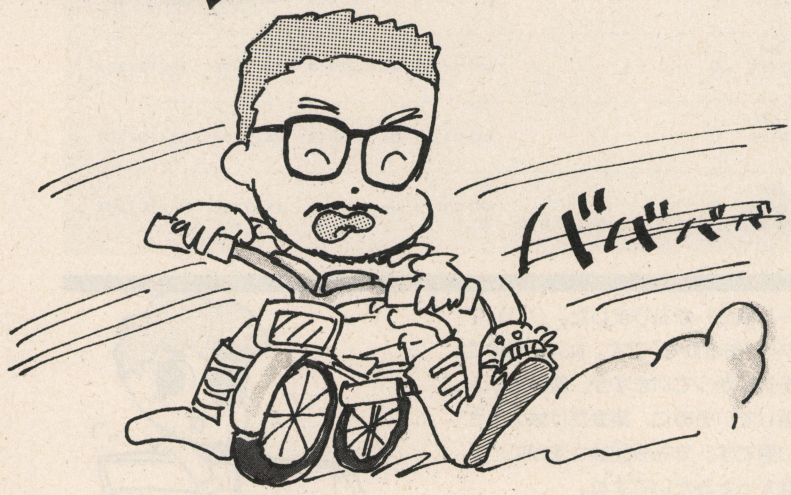


```
ﾀｲﾄﾙ ：風邪おもし・・・　　(**ﾄｳｺｳｼｬ No.120092  **ﾄｳｺｳﾋﾞ:88/10/22)
もー、だみだぁ、こりゃあ・・・・・。

こんばんは、まっと、です。

はぁー・・・風邪は悪化するばかりです。
今日から薬も、風邪薬、気管支炎肺炎予防薬、咳止め、胃薬と４種類に増えました。

寝ている時間が長くなっていく・・・それでもよくならない・・・
ほんとにもう、めちゃめちゃだす・・・。

－－－－
今日、大学入学資格検定試験の結果が出ました。
なんとか合格・・・これでちょっと人生が流れはじめるかな？

さてと・・・また休まなければ・・・。

                                まっと
```

まだまだ、紹介したいのがいっぱいあるけど、今月はこれくらいで。最近、ボードジャックが行われていて、5はTOMOKUNの車情報、7はLast Fighter、銀猫に占領されているようです。M★LUM（110133）君は天皇に関する議論や社会派的記事があってユニークです。Melcome（110073）さんは、過去のほとんどの記事をダウンロードして保存しているそうで、今月も投稿量調査レポートをアップしてくれています。このページの担当の銀猫君（110118）は今月も表に現れませんでした。いま、ネットの記事が、銀猫スタイルに深まりそうになっています。

最後に、12月18日（日）はポプコムネットの忘年集会です。午前10時ごろからポプコム編集部でスタートし、ビデオ観賞、ファミスタ、ボーリング、そして夜の飲み会まであります。どの段階でも、ご連絡のうえ、ご参加ください。

爆走パソコンQ&Aサーキット



先月号からガラッとスタイル変えたもんでびっくりした人も多いんじゃないかな。べつに担当者がかわったわけじゃないんだぜ。このコーナーの担当になってから半年くらいたつけど、どーもあのデスマス調ってのが性に合わなくてねー。バリ伝読んでその勢いで書いたらウケちゃったっつー、なんともイージーな理由なワケ。でもって今月からはコーナーの名前も「爆走Q&Aパソコンサーキット」、略してパソコンQ&A。ま、コマグンみたいにカッコよくはいかねーだろうが、バリバリやっからこれからもヨロシクゥ!!

まずはイマジネーションをふくらませてみてくれ。

ドッパーン!　いま目の前には海が広がっている。秋の日本海だ。冬ほどじゃあないが波は荒い。海にせり出した埠頭の上に立つと、しぶきがカオに飛び散ってくる。オレにはのどかーな太平洋なんかより荒々しい日本海のほうがいい。オレは男だ!　どどーん。

こうなったら森田健作である。そして叫ぶ「おんななんて、どわぃっきらいだー!!」。バックに流れるのは中島みゆきの「わかれうた」であった。

そう、また女にフラれた。

断っておくがオレはネクラで中性的なパソコン野郎などではない。

確かにこの世界とのつきあいは長い。が、どちらかといえば直情径行・単純明快なアタマである（＝男らしいと思っている。な、単純だろー）。自慢じゃないが大学の数学、物理を落としまくってダブったのは何を隠そうこのオレだ。

カオの造りだって、もちっと鼻が高くて目が大きくてほりの深い顔立ちになっていればだなー、立派な2枚目なのだ。ま、確かにオレのことをボートピープルと呼んだやつはいたが、鏡に映った自分の顔は変じゃあないと思う。

うーむ、なんか書いてるうちにハラが立ってきた。何でこんなトコで自分をボロクソに言わにゃーならんのだ。いったい何の話だったっけ……。

そう「女」だ。

じつはこのコーナーを担当してから初めて、女性からはがきが来たのだ。それもランドセルしょった小学生じゃねーぞ。18歳だと。ううっ、カンゲキの涙、涙である。

消印は8月とある。今は11月、こりゃーきっとトイメンデスクの編集部○がガメていたにちがいない。

ま、そんなこたーどーでもいい。ではさっそく電話でデートの約束を……じゃなかった質問に移るぞー。

Q やっ、ども、おげんこしてますか?　あたしは初投稿なんで、少しキンチョーしてます。

ところで、8月号の「オリジナルプログラム」というコーナーで藤田康仁さんが作られた「Glacier」というゲームがあったのですが、プログラムの方法がまったくといっていいほどわかりません。「ローダー・プログラム」という最初のものはsaveまでできたのですが、そのあとのがぜーんぜんバープーです。

「MONコマンドでリスト入力を」の意味はわかりますが、いざ入力しようとすると「h」の次に文字が4文字しか入らず、ものすご――っく困っています。

あたし、こないだまでは「パソコン」の「パ」の字も知らなかったやつです。「プログラマーズ・ガイド」、「リファレンス・マニュアル」を読んでも、ひとつもわかりません。

それで、あと、プログラムを入力したあと、どのようにすればゲームが始まるんですか?　あたしの持っている機種は「FH（88）」です。

本当にごめんなさい。このバカなあたしの質問に、くわし――く答えてください。お願いっつっ。

P.S. 申しわけないんですけど、あたしみたいなやつでもパソコンのことが十分に理解できる本があったら、ぜひぜひ教えてください。
んじゃ、さらば。
東京都／堀井瑞恵

Aいやー思わずはがきを全文載せてしまった。うん、やっぱりオナゴはえーなー、くんくん、などとエロじじいみたいなことはしてられん。

で内容についてであるが、堀井サン、そんなにパープーパープー言わんでもいいと思うぜ。キミみたいな人は全国にたくさんいるってーことは、毎月はがきを読んでるオレにはよーくわかってんだ。な、台東区の東城クン。

なにも自分をバカみたいにいうことはない。キミが一生懸命調べてみて、それでもわからないならこりゃーもう決まってる。メーカーが悪いんだ。これぞ究極の責任転嫁、人呼んで「他人が悪い」作戦である。

みんな何でも自分のせいにしすぎるのは考えモンだぜ。無責任な大人たちは「オマエの努力が足りん」なんてよく言うけど、世の中そうじゃないこともたくさんある。もっとみんな悪いことは悪いとはっきり言おう。

実際、今のソフトやマシンのマニュアルはどーしよーもないぜよ。エンジニアのマニアックな視点、「知らないやつに教えてやる」式の書き方しかされていない。モノはよくてもココロに欠ける、エコノアニマル日本人ここにありなのだ。

マシン語の入力なんて、マニュアル見ただけじゃわからない人がほとんどだと思う。ここで打ち込み方と走らせ方にしぼって説明してみっから、よく読んでみてくれ。

まずマシン語は16進数2桁で表される。ふつうオレたちが使っているのは10進数つまり0から9までの10個の数字で1桁を表し、9を超えると桁上がりする。16進数では10進数の10から15までも1文字で表す。このとき、10以降はアルファベットのAからFまでを当てる。F(10進数で15)を超えると桁上がりだ。

この16進数2桁がマシン語プログラムの最小単位(バイトと呼ぶ)。この2桁の表す意味なんて一のはこのさい省く。

そして、この2桁につき1つずつアドレスと呼ばれる番号が付けられている。こちらは16進数4桁でメモリー内の位置を表している。

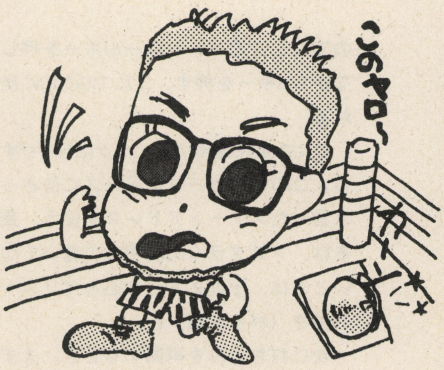
たいていのマシン語リストでは、これがいちばん左側に縦に並んでいるはずだ。すべてのバイトのアドレスを載せると読みにくいので、16バイトずつ左側に表示されているわけ。いちばん左上のがそのプログラムのスタートアドレスになる。

ただし雑誌などにリストを載せる場合は誌面に限りがあるので、1つのプログラムをいくつものブロックに分けて載せていることも多い。このときは各ブロックの左上のアドレスを比べて、いちばん値の小さいものがスタートアドレスになる。

さて、NECのPC-88シリーズでは、マシン語を入力するためにBASICのモニターコマンド(MON)を使う。MONリターンとするとh]が表示されて入力待ちになる。ここまでは堀井さんもたどり着いたはず。でもここでいきなりマシン語を打ち込むことはできないんだ。

今度はモニターのeコマンドを使って「eスタートアドレス」でリターンする。このときeとアドレスの間はスペースを空けないように。

まったくわかりにくいよなー、このモニターってやつ。大昔のパソコン創



世期のなごりで人間の尾骶骨みたいなもんだけど、これじゃゲームに慣れた今の人にはわからんだろなー。

で、88の場合、eコマンドを使うと画面にズラーっと16進数が表示される。画面の左側一列がアドレスで、画面は今のメモリーの内容を表している。ここでカーソルキーを動かしてみると2桁の数のところだけカーソルが動きまわれるはずだ。

あとは左上からマシン語リストと同じになるように、数字かAからFのアルファベットのキーを押してセットしてゆけばよい。まちがったらその上にカーソルを持ってきて、もう一回正しいキーを押せばそれでOK。

この作業、簡単だがけっこうしんどい。長いリストの場合、必ず目を痛めるから休み休み打ち込んだほうがいいよ。

ただし打ち込んだぶんは電源落とすと消えちまうので、そのつどディスクにセーブするように。

セーブの仕方は、まずストップキーを押すとh]のところにカーソルが戻る

ピットイン ポーズキー

ビデオですっかりメジャーになったこのことば。MSXの登場でパソコン界でも使われるようになった。

MSXのポーズキーは文字どおり実行中のソフトをポーズしてしまう。CPUがプログラムの処理をお休みしてしまうわけだ。

このおかげでわがポプコムでもMSXにかぎっては、画面の撮影がぐっと楽になった。88とかじゃほとんど不可能だったもんね。

ま、しかし今のパソコンにはこの手の特殊キーのなんと多いことよ。止めるということ1つとっても、ストップキー、リセットキー、ポーズキー、コントロールキーと同時に押すなんてのまである。おまけに同じ名前でもメーカーによって機能が違うときもある。

これだけでもユーザーが怒る価値オオアリだと思うけど、なんでみんなおとなしくしてるわけ。なに、オレはいつも文句いってる？　ひとりでブツブツグチたれたって何も変わらんぜよ。

ので、ここでコントロールキーを押しながらBキーを押す。これでBASICに戻れる。

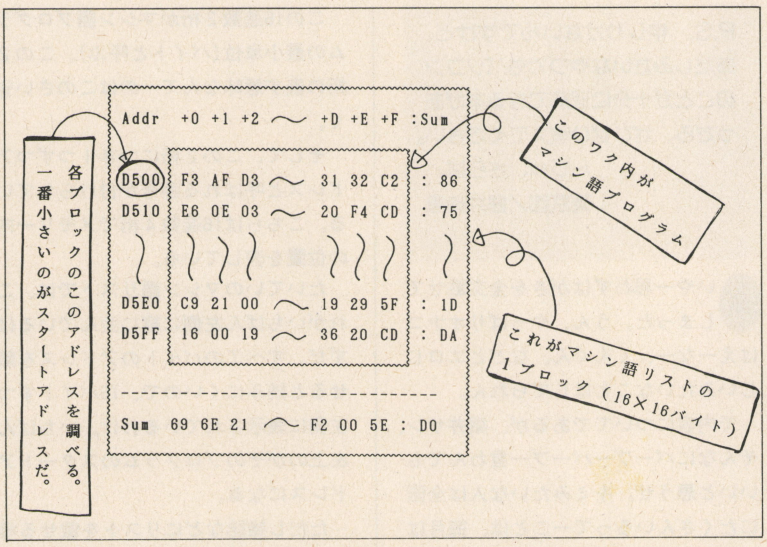
次にBSAVE命令でディスクにセーブする。このときセーブアドレスにはさっき言ったスタートアドレスを使う。長さは、プログラムの説明文に書いてないときは、それまで打ち込んだリストの長さ（バイト数）だ。

次に打ち込みを再開するとき。まず電源を入れBASICを立ち上げてBLOAD命令を入力する。こんときのロードアドレスはセーブ時のセーブアドレスと同じ。

プログラムによっては複数のマシン語プログラムを打ち込むこともあるけど、その一つ一つの打ち込み方は同じだ。これを繰り返せば、ディスクにプログラム本数分のマシン語ファイルができる。

ちなみに「Glacier」はマシン語プログラムが4本ある。けっこうコンジョーがいるようだから、堀井さんが自分の枝毛を数えられるくらいヒマがなけりゃやめたほうがいい。

さて打ち込みが終わったら次はプログラムの走らせ方だが、これはプログラムによっていろいろある。この8月号の藤田さんのプログラムでは、RUN〝loader〟を実行すればよい。



とまーこんなところだけど、もしまたわからないところがあったら、できるだけ具体的に自分のやったことを書いて送ってください。

それからP.S.のわかりやすい本のことだけど、オレにとってはこっちのほうがマシン語よりムズカシイ。

オレが本屋で見たかぎりでは、プログラムやハードから入る工学大好き少年向きか、ほとんど読者をナメてるとしか思えないよーな幼児向けスタイルのヤツしかなかった。だから具体的にアナタに合う本はこれです、なんて言えない。ごめん。

でもオレにもQ&A担当の意地があるので、もしまだ見つけてないのならひとつアドバイス。パソコン雑誌のクラブ紹介などで女性会員のいるところを見つけて、手紙などでコンタクトをとってみる。最近は女子大のパソコンクラブなども多いらしいから、いろんな人に会えて面白いんじゃないだろうか。

あー疲れた。マシン語ばなしは疲れるぜ。パソコン触って8年。ゲームを作って売ったこともあるけど、いまだにマシン語にはかかわりたくないって思ってる。あんなモンやらなけりゃそれにこしたことはないのだ。

メーカーがそんなの使わなくても十分役に立つパソコンを作ってくれればいいんだけど、こりゃーちとノゾミウス（新種のウースターソースではない。望みがないこと）だね。

はっきり言って、作り手も使い手も男ばっかりの今の日本パソコン界では、発想の転換はムズカシイ。今の男たちのしがらみ金縛り、ことなかれ主義はかなり強力なのだ。若者とても例外ではない。

「先見えてるしなー、早く結婚して子供でもつくっぺー」

おいおいまだ20代だぜ。こーゆーやつはタコだタコ！

でも実際この手の会話って多いんだよな。キミのまわりにもいるんじゃない？　こういうヒト。そこでそーゆータコを見分ける秘訣を伝授しよう。

「みんなしてることサ」、「深く考えるなよ」、「カド立てることないじゃん」

ピットイン　ロードする

パソコン用語やコマンドはほとんど英語をもとにしている。ロードもその一つ。このロードは道のロード(road)じゃなく荷物のほう(load)。そうてんする、乗り込むの意味もある。

パソコン用語としては、テープやディスクに記録したプログラムやデータを本体内のメモリーに読み込むこと。BASICのload命令でメジャーになったことばである。

このため業界生態学の分野では、プログラマーのBASIC中毒度を測るのに使われている。このことばの会話中の出現回数を調べれば、そいつのBASICへの中毒度がわかってしまうのだ。同じようなことばに、セーブする、ランするなどがある。

いずれもめりけん語をカタカナ化したものであり、ヨコ文字使えばカッコいいというイージーさが理由と思われる。

ま、実際コンピュータ用語にはカタカナやモロ英語なんてのも多いよな。だから人によっては、毛唐文化に毒されておるなーんてふうに見えるときもあるらしい。コマンドを日本語化したBASICなんてのも前にあったんだぜ。

でもパソコンはもともとアメリカ生まれ。今の日本のパソコンだって基本的なアイデアはそのまんまなんだから、外側だけ日本化しようなんてこっけいだよな。

これが3大キーワードだ。この手の言葉が出てきたら要注意。いいか、相手のカオをよーく見るんだ。そのうち耳の穴やハナの穴から赤い吸盤のついた足がチョロチョロのぞいているのに気がつくはず。こうなったら彼はもう立派な「タコ友の会」秘密会員だ。

いま日本じゅうの若者はひそかにこの「タコ友の会」全国ネットに組ち込まれつつある。

「タコ友の会」は強力非情だ。ふだんは温厚な顔をよそおっているが、いったん自分たちと違うことをしてるやつを見つけるといじめや皮肉がサクレツする。集団性はタコ友の会の武器なのだ。

校則問題も、またあのリクルートスキャンダルにすらこのタコパターンが表れている。パソコン界とて例外ではない。オリジナリティーに欠けるマシンやソフトはみんなタコの産物だ。事態は深刻なのである。

そこでだ、柔軟かつ好奇心旺盛なポプコム女性読者の諸君、まずはこのマンネリ化しつつあるパソコン少年オンリーの世界を活性化するために、もっと表に出てきてほしい。

パソコンが使いにくいのは、女性がコンピュータに向いていないからなんて、とんでもない。パソコンやソフトの作り方が悪いからだ。むしろプログラミングは女のほうが素質があるというのが、最近よく言われている。これはマジな話。だから、女性の視点から「なんでこーなのよ」ってゆーはがきをどんどん出してくれると、このコーナーももっと面白くなるだろう。

パソコンハードにかぎらず、これからそういったはがきも紹介していきたいのでどうかヨロシク。

うーむ、なんか話がバクハツしてしまったような気がする。すぐアツくなっちゃうんだよなーオレ。

さて、このままではがき1枚で終わってしまうので、もう1枚紹介しよう。

Q PC-88FHを持っています。つい最近のゲームはミュージックにも凝っていて、なかなかすばらしいものがあります。しかしゲームのなかには最後まで終わらないと聴けないのもあるはずです。そこでミュージックだけを取り出して聴く方法はありませんか。

福島県／高田英夫

A キミはせっかちだ。『イース』みたいに音楽だけ聴ける機能がある場合もあるが、ほとんどのゲームソフトではこれはムリ。作ったプログラマーでもなけりゃ、ディスクのどこに音楽データがあるかすらわからないだろう。ま、実際最近のゲーム音楽はどんどんよくなってるね。

オレなんかは、かつてアニメがはやりだしたころを思い出してしまうなあ。「銀河鉄道999」などは劇場で21回も見たんだ。高校生だったけど、今でもあのハーロックとアルカディア号の雄姿は目にやきついている。

それにあのころから、テレビや映画のアニメ音楽をリメイクしたなんとか交響曲なんてのが出始めたんだよなー。

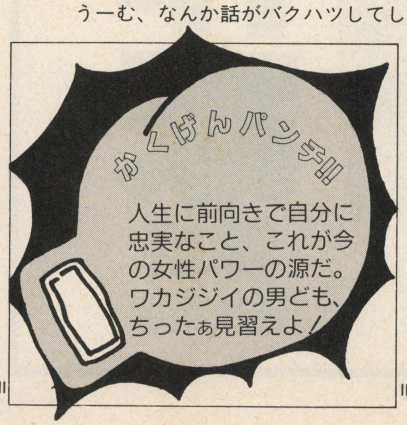
話がまたそれたが、確かにこれだけ音楽がよくなってくると、聴きたくなる気持ちもわかる。

そこでだ。いま出まわっているソフトはもうムリだけど、これからならなんとかなるかもしれない。まず聴きたいゲームを作っているソフトハウスに当たってみることをすすめる。電話と手紙の両面作戦がいいだろう。

ひょうたんから駒。もしかすると音楽データだけ読めるツールがあって、個人的に貸してくれるかもしれない。

それにそういう人が増えれば、きっとゲームにも音楽だけ聴ける機能が付くようになるだろう。

要はゲームの作り手にアピールすることが大事だ。やってみなけりゃ何事も変わりゃーしない。ぜひトライしてその結果を教えてくれ。



キミもゲームデザイナーに **短期間で** なれます!!

コンピュータ ゲーム作家 養成 通信講座

キミも!!遊ぶ人から創る人へ!
キミのアイデアが商品化できます!

●創作テクを完全修得!

「こんなゲームがあればなー」という、キミのアイデアを生かしたゲームを創る——そんな通信講座が誕生しました。

本講座では、ゲーム開発のポイント、プランのまとめ方から、ストーリーメイキング、キャラクターデザイン、企画書の書き方、さらに商品化の為のソフトハウスへの売込み方まで、充実した教材を使用しキメ細かくご指導いたしますので、アクション、ロールプレイング、アドベンチャー等、様々なゲームデザインが身につき、ゲーム作家への道もひらけます。

■こんな方におすすめします
- ●自分独自のオリジナルゲームを作りたい人
- ●自分のアイデアを商品化したい人
- ●ゲームコンテストで入賞したい人

案内書プレゼント

詳しい案内書 無料贈呈中

案内資料のご請求は八ガキに左記のように書いて今すぐポストへ!詳しい資料を無料送呈致します。

40円

〒164 東京都中野局私書箱1号 東京カルチャーセンター ゲーム作家 663M係

「ゲーム作家の資料送れ」
住所(フリガナ)
氏名(フリガナ)
年令

〒166 東京都杉並区高円寺南1-33-3
東京カルチャーセンター
ゲーム作家養成通信講座

©高橋留美子／小学館、キティフィルム、フジテレビ

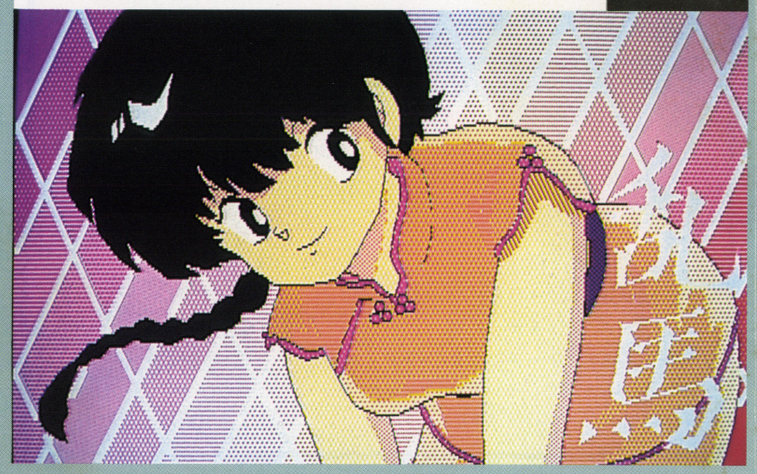
POPCOM C.G.GALLERY 1989 JANUARY

CASSETTE LABELS

あなたのC.G.作品を、このページで発表します。

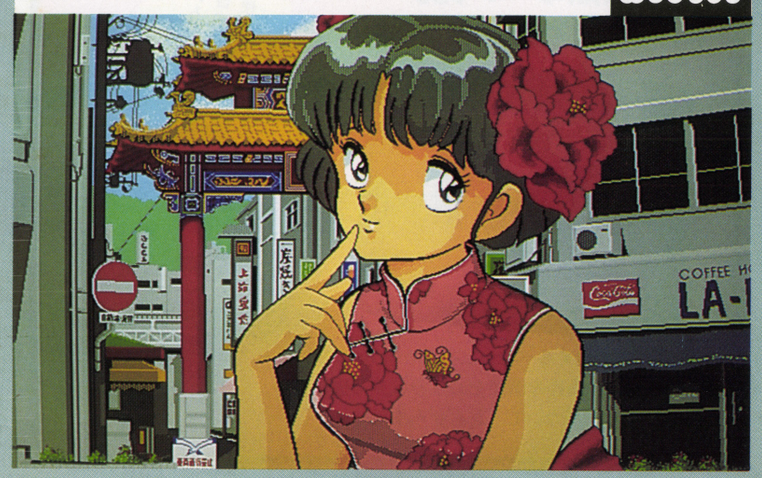
作品はフロッピーまたはカセットテープでお送りください。完全なオリジナル作品でない場合は、原著作者の許可をいただかなければ掲載はできませんので、必ず参考にした資料名、原著作者名、発行元などを明記したものを同封してください。出典の不明なものは掲載できない場合もあります。

〈送り先〉〒101 東京都千代田区神田神保町3-7昭和第2ビル㈱新企画社POPCOM編集部CG係

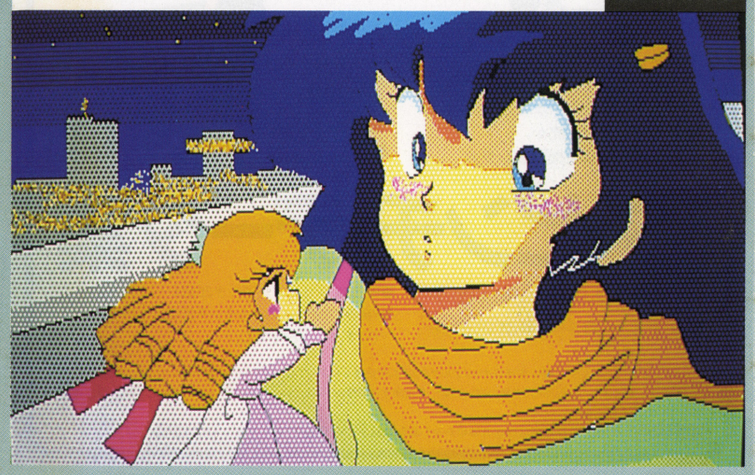


RANMA　加藤義幸　ダ・ビンチ

五代君と響子さん　千葉隆志　PC-88VA

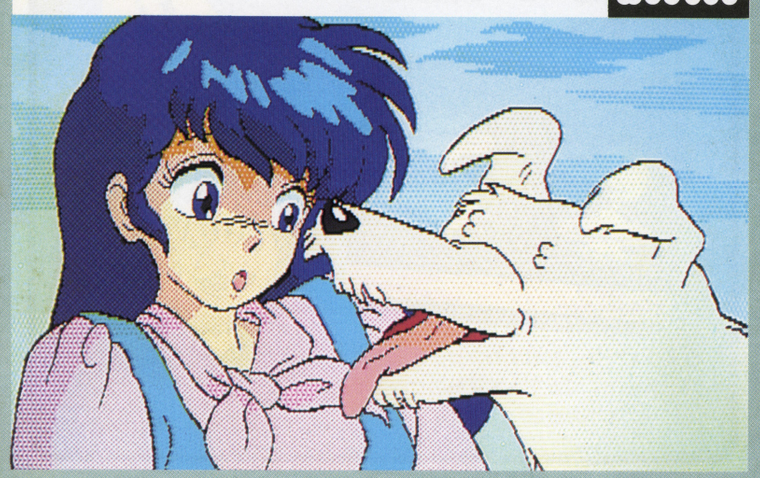


天道あかね　鳥居孝之　PC-9801VX



めぞん一刻　菅　真理子　ダ・ビンチ

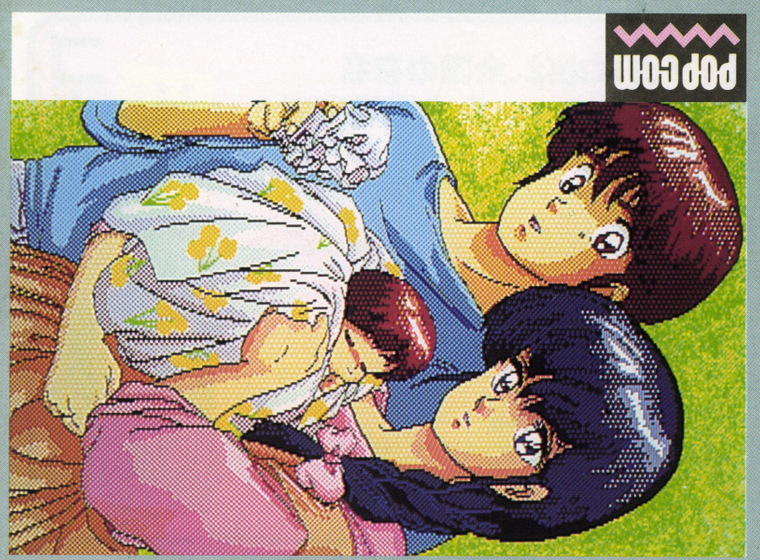
らんま　山田　勇　FM77AV



響子さんと惣一郎　小寺　敦　FM77AV

ラム　則政　力　FM77AV

響子　山田仁志　ダ・ビンチ



裕作&響子&春香　大西俊成　ダ・ビンチ

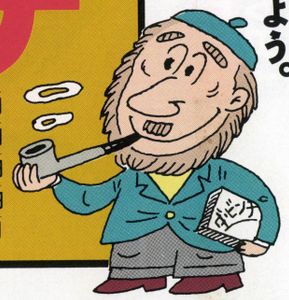
CGの巨匠をめざすキミに最短コースを教えよう。スタート

©小学館 ©新企画社・HAL研究所
©高橋留美子・キティ・フジテレビ

①これぞ本格派。CGのプロテク機能ずらり。

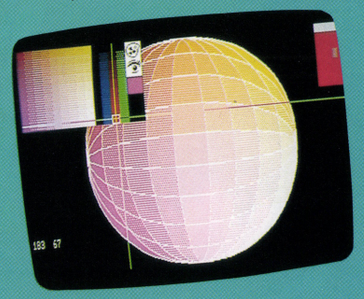
スーパーグラフィックツール

ダ・ビンチ



PC-88シリーズ(5インチディスク)	6,800円
X1シリーズ(5インチディスク)	6,800円
FM-7/77AVシリーズ(3.5,5インチディスク)	6,800円
PC-9801(MS-DOS)(5インチ2HDディスク)	9,800円
MSX2(3.5インチ2Dディスク)	7,300円

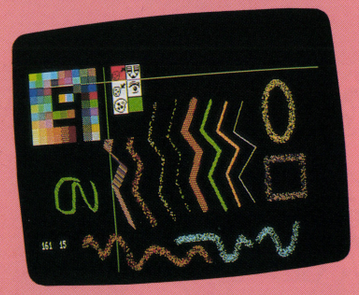
②最大729色。パレットで2色合成おてのもの。



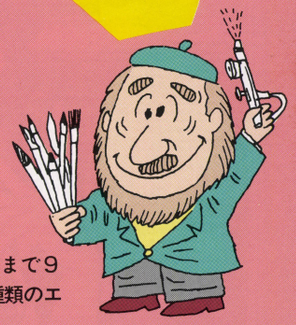
微妙な色づかいで勝負したい。

ダ・ビンチは8つの基本色はもちろん、ユーザーパレットを使って2色合成も可能。最大729色の中間色が使い分けできる。ウデの見せどころだ。

③9種類のペン先。エアブラシ機能がうれしい。

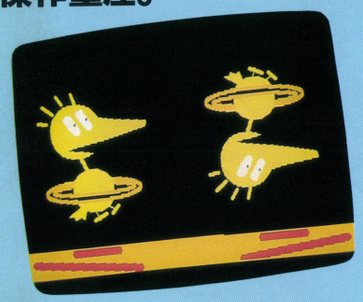


いろんな線を自由自在に使いたい。

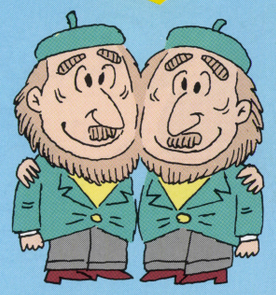


ダ・ビンチで使えるペン先は極細から極太まで9種類。さらに微妙な濃淡をぬりわける4種類のエアブラシ機能がついて、だんぜん本格的。

④4つのコピー機能で傑作量産。



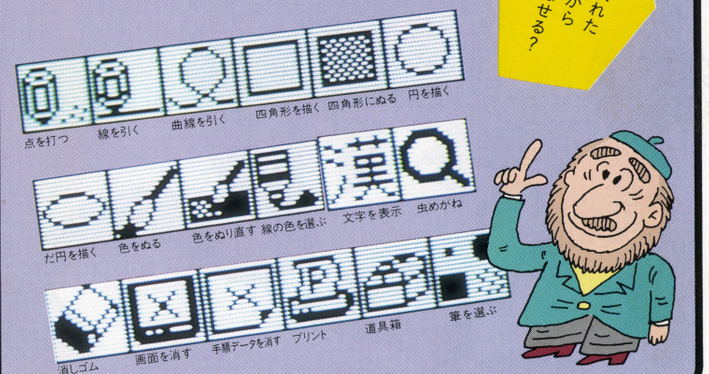
できのいい作品は何度も使って…。



普通コピーに、左右反転コピー、上下反転コピーそして上下左右反転のウルトラコピー。4つの機能で、傑作ぞくぞく。

⑤すべての機能をアイコン表示。操作性ばつぐん。

手に入れたその日から使いこなせる？



⑥トラックボール、マウスなど対応機種豊富。

手もちの入力装置、プリンタを使える？

ダ・ビンチで使える入力装置

入力装置名	PC88シリーズ※1	X1シリーズ※2	FM-7/77シリーズ※3
〈トラックボール〉			
CAT-8800(HAL研)	○	×	×
CAT-X1(HAL研)	×	○	×
CAT-FM(HAL研・未発表)	×	×	○
〈タブレット〉			
PC-8875(NEC)	○	×	×
〈デジタイザー〉			
MYPAD-A3(関東電子)	○	○	○
WT-3000(ワコム)	○	×	×
GT-4000(OSCON)	○	×	×
DST-4A30(べんてる)	○	×	×
〈イメージスキャナー〉			
IN-501(NEC)	○	○※4	○※4
IN-502(NEC)	○	○	○
〈マウス〉			
アスキーマウス	○	×	×
NEOS I/Oマウス	○	×	×
FM用マウス	×	×	○

(注) ○は利用可能な入力装置、×は利用できない入力装置
※1 SR/FRはVIモード、MRも可
※2 X1-turboはturbo機能には対応していませんが動きます。
※3 FM77AVはAV機能に対応していませんが動きます。
※4 IN-501の2階調モードのみサポートしています。

●ダ・ビンチの入出力装置のサポートは、予告なく変更する場合がありますので、ご購入の際は、パッケージの表示をお確かめの上、お買い求めください。

ダ・ビンチで使えるプリンター

PC-88シリーズ	X1-シリーズ	FM-7/77シリーズ
〈NEC〉	〈シャープ〉	〈富士通〉
PC-PR201/201CL/201T	IO-700/720	FM-PR201
PC-8023C/8024	CZ-8PK/8PK2	MB-27409
PC-8821/8822	8PD2/8PN1	MB-27410
PC-PR101/101T	CZ-8PC1	
PC-PR406	〈NEC〉	〈NEC〉
〈エプソン〉	PC-PR201CL	PC-PR201CL
JP-80	〈エプソン〉	〈エプソン〉
MP-80TypeⅣ	JP-80	JP-80
〈シャープ〉		〈シャープ〉
IO-700/720		IO-700/720

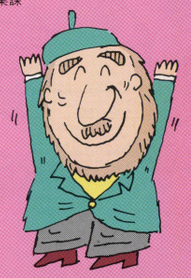
⑦お求めは、全国の有名パソコンショップ、大型書店で！

どうやったらダ・ビンチが手に入るの？

ゴール

ダ・ビンチは下記の卸元・取次で扱っています。

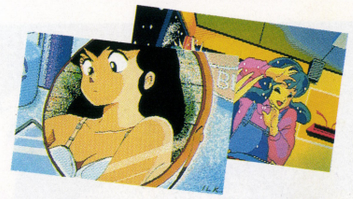
㈱コーサカ　〒543 大阪市天王寺区味原町12-5　TEL 06-763-5801
㈱フタバ図書　〒730 広島市西区観音本町2-8-22　TEL 082-294-0189
誠光堂書籍㈱　〒101 千代田区神田錦町3-16　TEL 03-292-8275
東京出版販売㈱　〒162 新宿区東五軒町6-24教科書教材部教材課 TEL03-269-6111
日本出版販売㈱　〒102 千代田区飯田橋3-11-7 教科書教材事業部教材事業課 TEL 03-234-2371
㈱オーエー アプリケーションズ　〒460 名古屋市中区栄3-32-22青木ビル6F TEL052-251-4881



通信販売OK。

通信販売をご利用の方は、希望商品名、機種名、定価を明記の上、現金書留で下記あてお送りください。送料は無料です。〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル 新企画社 ダ・ビンチ係

ダ・ビンチで描いたダ・ビンチのための名作CGデータ集。



●PC-88シリーズ用データ集
●X1, FM-7/77, PC-9801(MS-DOS)版でも読み取り表示ができます。
●お求めは通信販売かソフト自動販売機「武尊」で！

「ダ・ビンチ」データ集

うる星やつらシリーズ①②③
めぞん一刻シリーズ①～④

●PC-8800シリーズ〈5インチ2D版〉 2,500円
●FM-7/77シリーズ〈3.5インチ2D版〉 3,000円
(いずれも送料を含む。)

通信販売申込方法 申込書は本誌のオリジナルプログラム申込書を利用してください。または、便せんに、①あなたの郵便番号・住所・氏名・電話番号と②商品名、数量、合計金額と、③使用する機種名、フロッピーディスクのサイズを明記し、代金を現金書留または郵便為替でお送りください。

申込先 〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル㈱新企画社「ダ・ビンチデータ集」通販係

「うる星やつら」はじめ名作CGを厳選したCGプログラム集。

●PC-8801mkⅡSR/FR/FH/MR/MH完全対応。アナログRGB対応プログラム付
●お求めは通信販売か、ソフト自動販売機「武尊(タケル)」で。

ポプコム ディスクCGコレクション1

PC-8801mkⅡSR/FR/FH/MR/MH(5インチ2D版)対応
定価2,000円(送料含む)

通信販売申込方法 オリジナルプログラムの申込書を利用するか、便せんに、①あなたの郵便番号・住所・氏名・電話番号②品名・数量・合計金額を明記し、下記申込先まで代金を現金書留または郵便為替で送ってください。

申込先 〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル㈱新企画社「ポプコムディスクCG」通販係

●書店にご注文の場合はこの申込書をお使いください。

スーパーグラフィックツール
ダ・ビンチ 申込書

1. PC-88シリーズ(5インチディスク)
2. X1シリーズ(5インチディスク)
3. FM-7/77(5インチディスク)
4. FM-7/77/AV(3.5インチディスク)
5. PC-9801(5インチ2HDディスク)
6. MSX2(3.5インチ2Dディスク)

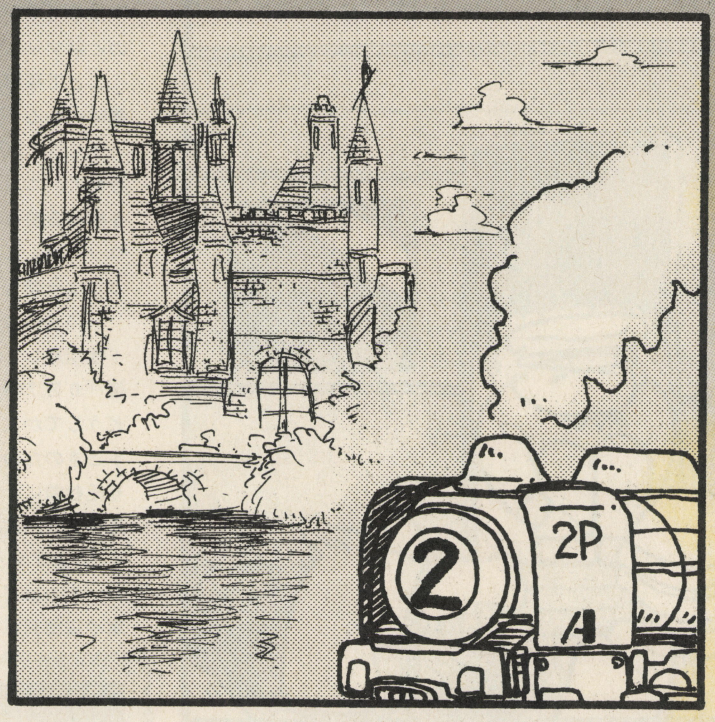
■氏名
■ご住所
■TEL
■販売店名

●販売店様へ…この申込書に書店名ご記入の上、卸元・取次へお送りください。

同時進行SLGレポート

『A列車で行こうII』

アートディンク
PC-9800, X68000シリーズ
12,800円



いやぁ、まいったね。「ヨーロッパ編」を甘く見すぎていたようだ。いくらカラクリを知ってるからって初めてのマップがそう簡単に解けるわけがない、ということに気づいていなかったのだ。なにせ相手は、アートディンクの佐古さんが腕によりをかけて作った本編最後のマップだ。ルートのあちこちに仕掛けてあるトラップ(?)に、いちいち感心してしまったね。

てこずるほどオモシロイ今日このごろです

自力で解くにも限界が?

まあ、何はともあれ、やっと本編マップを終了し、新マップ集に手をつけられたことはメデタイ。「ヨーロッパ編」をプレイしていたときには、今月はこれ1本で終わってしまうんじゃないかと、本気で心配していたんだ。気分的には、早く新マップをプレイしたくて、ウズウズしていたんだけれど、実際プレイしてみると、本編のマップのバランスのすごさには恐れ入ったね。

とくに「ヨーロッパ編」は、前の4つのマップが練習シナリオに思えるほど、設定がシビアで、地形もダイナミック。持てる知識とテクニック、野性の勘をすべて出しきることを要求される。それだけに、こいつをクリアすると、自信がつく。

しかし、今月はしんどかったぜ。だいたい、同時進行とはいっても、1月の間ずっとプレイしているわけでは、もちろんない。てきとうにヒマな時間を見つけてはプレイしてためておく。『A列車〜II』の場合、1枚のディスクに5カ所までセーブできるので、プレイの進行を追って、順番に記録をとっておける。必要なら、さらにもう1枚用意すれば10カ所だ。ゲーム中でも新しいセーブディスクをフォーマットできるので、空きスペースが足りなくて以前のデータの上にうわ書きしなければならないこともない。レビューを書く者としては、こんなに便利な機能はないね。先にプレイしておいて、あとから画面の写真を撮ったり、途中から見直しながら原稿を書くこともできるわけ。シミュレーションでも、こういうスタイルならラクだ。

おそらく、そんなこんなで油断があったんだろうね。けっして時間がなかったわけじゃないのに、締め切りギリ

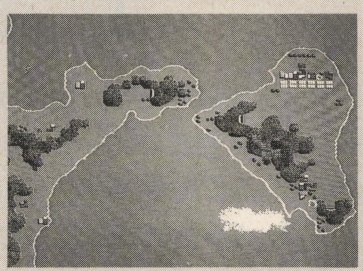
ギリになって、あたふたとゲームディスクを取り出し、あげくのはてに、なかなか「ヨーロッパ編」がコンプリートできずに、編集部に泊まりこむ始末。はてさて、ダマシの苦闘の記録を読んでやってください。

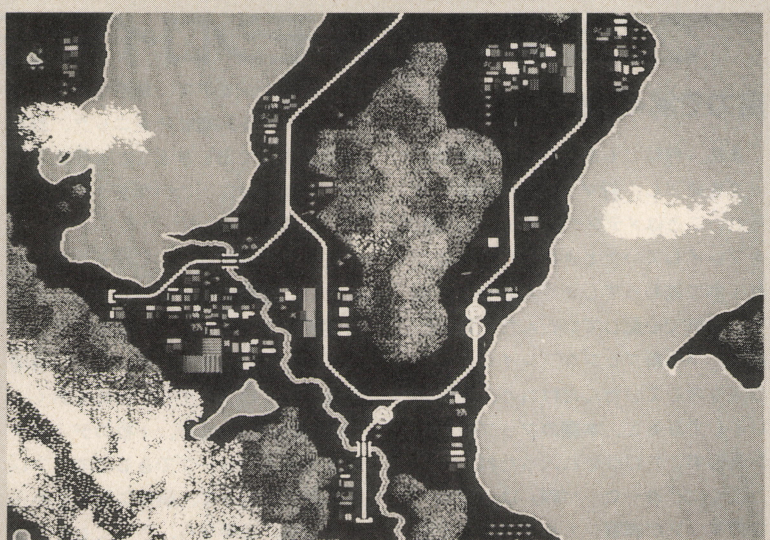
初めは余裕の笑いが…

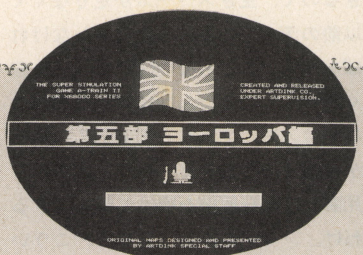
今月は、大物「ヨーロッパ編」が待ちかまえていたので、新マップ集からはやさしめのものを1～2本プレイしてお茶をにごそう、などと不謹慎にも考えていた。いちばんむずかしい「シルクロード西方編」は、最終回にとっておくとして、「東海道編」もまだもったいない。「シルクロード東方編」はペアになっているけれど、特徴が少ないのと新マップ中、いちばん簡単だということで採用。もう1つは、地域的に興味のある「ナイル川編」に決めよう。

よし、これでなんとかサマになりそうだと、ニコニコしていたのはプレイを始める前までのこと。ホント「ヨーロッパ編」にあそこまで苦労させられるとは予想もしていなかった。

いつものように、セーブディスクを1枚用意して、エリア1にまず開始直後「0日7時」の状態を保存しておく。どうしてかというと、最初からやり直すときのためだ。本格的にプレイに取り組む前に、ちょっと探りを入れる。最初の数回は、経費とか時間とか考えずに、まずマップを頭に入れる。A列車がいるのはどんなところか、ほかの客車や貨物列車はどことどこに配置され







イタリア半島から外へ環状線をのばそうとすると、いきなり遠いところへ行かないとならない。シシリー島への海底トンネルを掘る時期も重要。あとは、例の畑問題とA列車のう回かな。コンプリートするとさすがに充実感！

ているのか、資材はどこでどのくらい手に入りそうか？　それから、環状線を建設する候補地もだいたい見当をつけておかないといけない。

初めに手に入る資材だけで環状線がつくれるのかを、実際に線路を敷きながら試してみる。「ヨーロッパ編」でいえば、イタリア半島をぐるっと回って資材がどのくらい残るのか、その残った資材だけで、次の資材置き場であるシシリー島へ線路がつなげるのかどうかを確かめる。どうせ、いっきにコンプリートできるわけがないので、線路を敷いては剝がし、別のルートを試してはまた剝がす、ということを繰り返す。「ヨーロッパ編」は本当にもうかりにくいので、100日もしないうちにだいたい倒産する。倒産したら、またエリア1からデータを読んで、またやり直す。ね、ディスクを入れ替えないですむから、便利なんだ。セーブエリアが足りなくなってきたら、いつでもつぶしてしまえるから、ジャマになることもない（そのころには開始時のデータなんていらなくなってる）。

1日の支出もだいたいの目安だけはつけておこう。使える資材や車両が限られているから、最初のうちはそれほど違いはないはず。経営がキビシソウなら、経費を切り詰めるようにプレイしなければならない。同じように、収入の上がり方もだいたいの見当をつける。もっとも、これは倒産するかしないかの違いだけで十分かもしれないね。最初につくる駅の場所で、収入はあとあとずいぶん違うから、まずは駅の設置場所を考えよう。

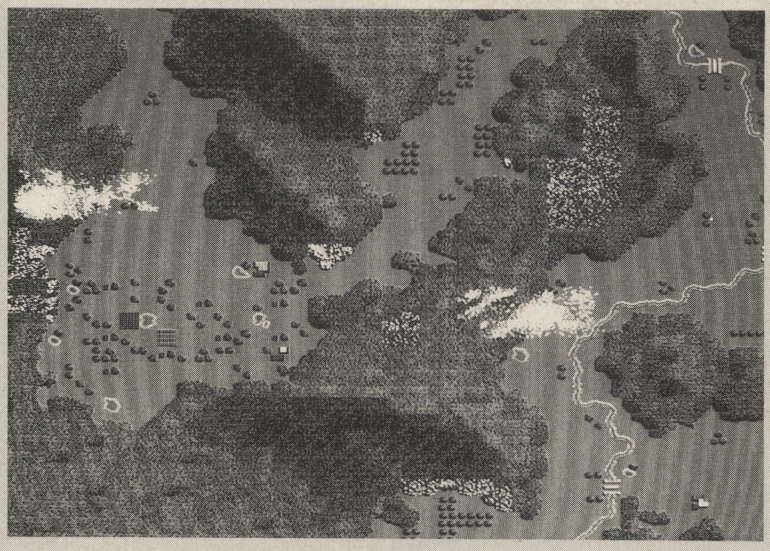
みごとにワナにはまる

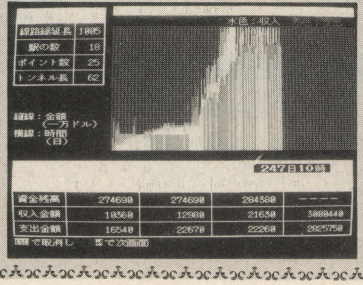
イタリア半島は、これがなかなかもうからない。じわりじわりと収入は上がるのだけれど、なにせ国土が狭いうえに、とりあえず使える客車が2両しかない。何度か辛抱のプレイを続けてみたのだけれど、どうもいけない。かといって、遠くから客車を連れてきても経費はかかるわ、収入は思うように上がらないわで、かえって倒産を早めるだけだ。なにしろ、海底トンネルを掘るところまでいかないのだ。

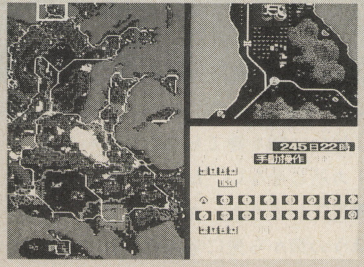
ダマシはがまんがキライ。さっそく、宅地造成にとりかかった。これって、せっかくのマップバランスをくずしてしまうから、あまりおすすめしないのだけれど、どうしても倒産してしまうという人には、てっとりばやい解決策として使ってもいいと思う。

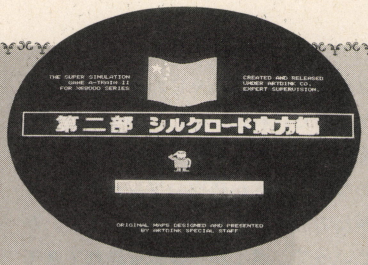
何をするかというと、駅のまわりに線路を敷きまくって、それから撤去する。すると、そこには平らな（／）土地が残り、家が建つようになるんだ。オマケにまんべんなく平らにしておくと、駅にたいして家がどのようにして建っていくかというパターンが見えてくる。これは、例の畑問題のときにとっても役に立つ情報だから、一度は見ておくのもいいかもしれないね。

イタリア半島を真っ赤（サテライトで見たときね）にしたダマシは、フランスを抱え込む大環状線の建設に着手した。というのも、初めのうちの手探りプレイで、スイス〜ドイツ南部方面の環状線はもうかりにくいことを確信していたからだ。ローマがほぼ限界まで大きくなったところで（結局110日ほどかかった）地中海沿岸からジュネー

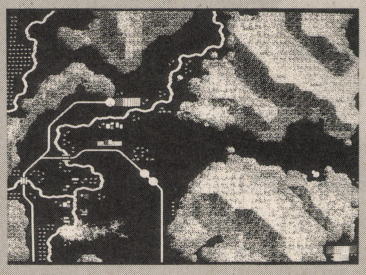


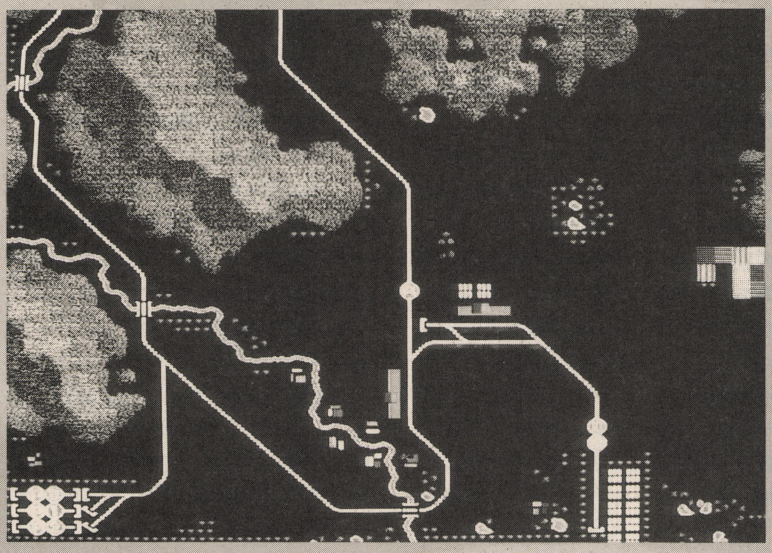


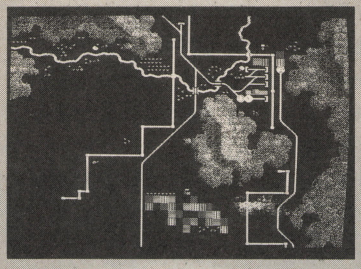




御法度の宅地造成をしたので、マップの下半分しか使っていないが、本来は家が建たなくてキビシイ。山間部のルート探しは、これがけっこう楽しく、余裕があったらいくつかある大トンネルにも挑戦してみたいところ。



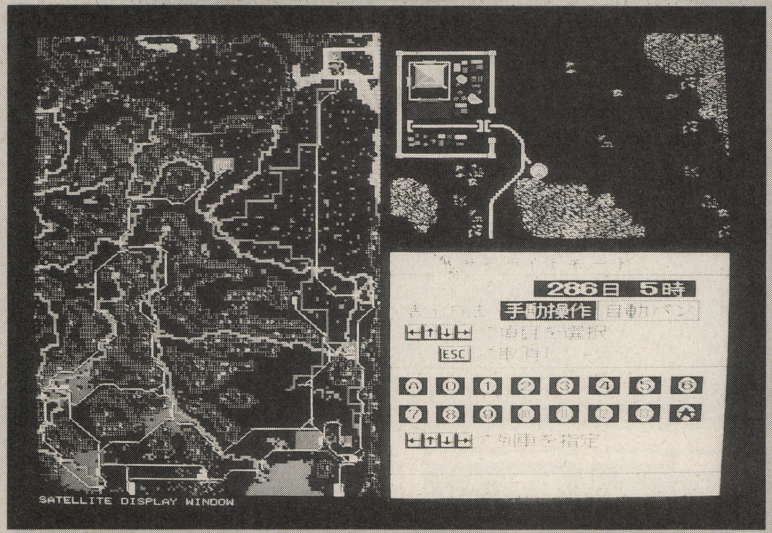




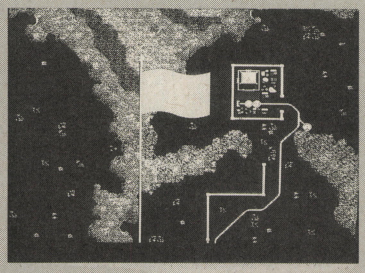
ブ近くのトンネルを使ってパリへ至るルートを確立した。

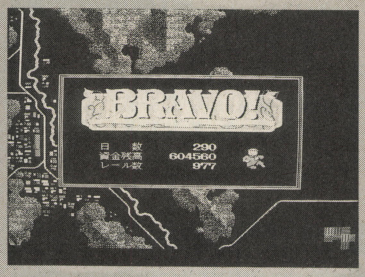
とんとん拍子のように書いているけれど、じつはこの大環状線建設に着手するタイミングを計るのに、5～6回は倒産している。いったん98版で成功しているので、ギリギリの線を追求しすぎたのが敗因。いったん開通して運行が開始されてしまえば、それ以降は資金の心配がなくなるので、無理を承知でトライしたら、何度も失敗してしまった。このとき気がついたのだけれど、倒産直前に再ロードしようと何度もリターンキーを押したら、その後のファイルモードで、最後にセーブしたエリアに倒産したデータを書いてしまった。再ロードしようとしても、資金がマイナスになっているのでゲーム画面は出ずに、またファイルモードに戻ってくるだけだ。みんなも気をつけよう（ダマシは徹夜の最中に、これを2回もやってしまったのだ！）。

さて、環状線をさらに拡大して客車もすべて投入した。ここまでくると収入も安泰、資材はマップ左下（最北部、エッセンのあたり？）の貨物列車から無限に供給される。いよいよ、ユーゴスラビア、ハンガリー、ルーマニアを通ってイスタンブールへと進撃を開始しようとした矢先、プラハ近郊で畑問題に遭遇した。ここは2段がまえの畑で、しかも山間部なのでルートは極端に狭い。駅を建てられるスペースは、1カ所しかない。ただし、そこに駅を建ててしまうと、A列車がとどかないほうの畑から先に宅地化されてしまうのだ。つまり、手前の畑がどいたときには、ゲームは行き詰まってしまっているわけ。



これをいかに突破しようかと頭をひ





ねりながら、あちこちスクロールさせてほかのルートを探してみた。おっ、なにやらギリシャまわりのルートがある。一見、イスタンブールへの最短コースのように見えるが、なにかあるにちがいない。ルートをたどってみてア然とした。長靴のかかとの対岸、アルバニアのところに家が建ち並んで、完全にふさがれている。アドリア海を越えて、町が広がってしまったのだ。これじゃ最初からやり直しだぁ！

簡単には許してくれない

経費がかさむのを覚悟で、最初の環状線を建設したあと、尺取り虫方式でギリシャまで行き、対岸に線路を残すことでなんとかルートを確保した。そこまでのルートはけっこう遠いので、線路をつないでおくわけにはいかなかった。資金も資材も足りないのだ。ま、とりあえずはこれで問題ないはずだ。

あとは、税金が多少高くなったくらいなので展開は同じ。それでも、経費は極力切り詰めなければならない。ムダな線路は敷かない。必要な線路も、必要になるギリギリまでがまんする。環状線の足（拡張するときの出入り口のための引き出し線）も、最初から長くせずに、町の拡大と見比べながらちょっとずつ付け足す。

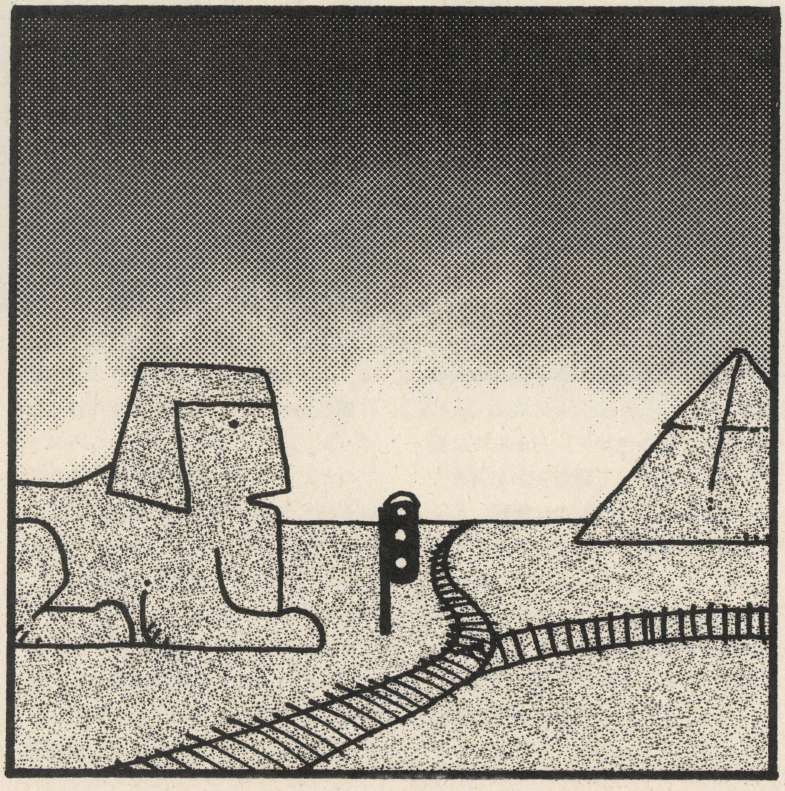
それで、どうなったかって？　ナイショで教えてあげちゃうと、ギリシャルートは、要人専用列車の路線としては使えないんだ。地形の障害物が巧みに配置してあって、A列車だけなら通れるけど、線路に車止めがつくれないので、ほかの車両だと事故を起こしてしまうんだ。ただ、このルートを使えばA列車を反対側から回り込ませることができるから……。

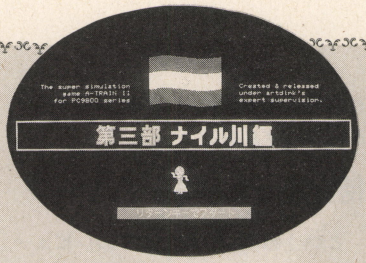
というわけで、延々と18時間の闘いは終わりをつげた。疲れたけど、今までのでいちばん楽しいマップだったかな。アートディンクらしいパズル性がふんだんに盛り込まれているので、ぜひとも挑戦してみてほしい。後半がそうとうキビシクなるので、資金にはかなり余裕をみたほうがいいだろう。トンネルは、英仏海峡のものが少しひねってあるぐらいで、おおむねまっすぐ。最後の最後の山間部で、路線レイアウトの腕が試されるぞ。

待望だった（?）新マップ

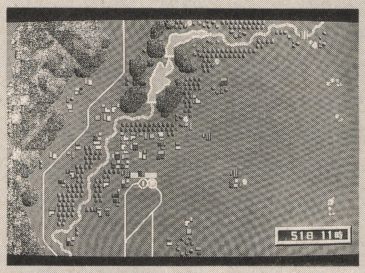
というわけで、新マップのレビューをするスペースがなくなってしまった。プレイ中の画面だけでも載せておくので、わずかだが参考にしてください。印象だけいうと、「シルクロード東方編」は山道のルートを開拓するのがとても楽しかった。ただ、全体に家は建ちづらく、資金には苦労する。畑問題もあちこちにたくさんあるので、どこか1カ所は、宅地造成して大きな町をつくっておかないと、単なる苦労ではすまなくなりそうだ。「ナイル川編」の細かい報告は来月号かな？

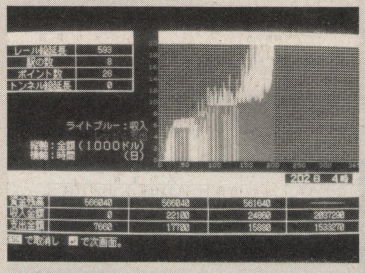
あっそれから、前にX68000だと昼と夜の境目がわかりにくいと書いたね。これを簡単に見分けるコツを見つけたんだ。雲の色、正確には雲の明るさだ。夜から朝になるとき、つまり5時にな

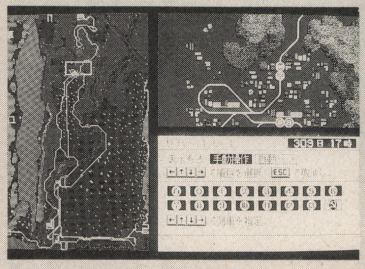


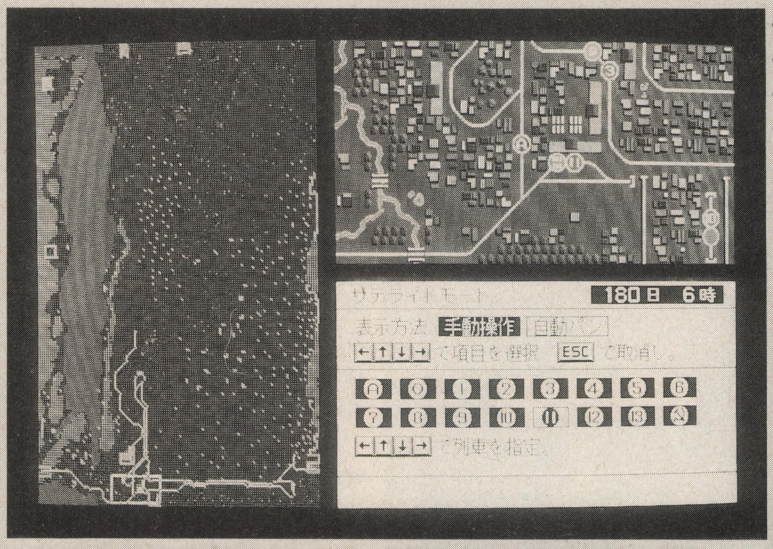


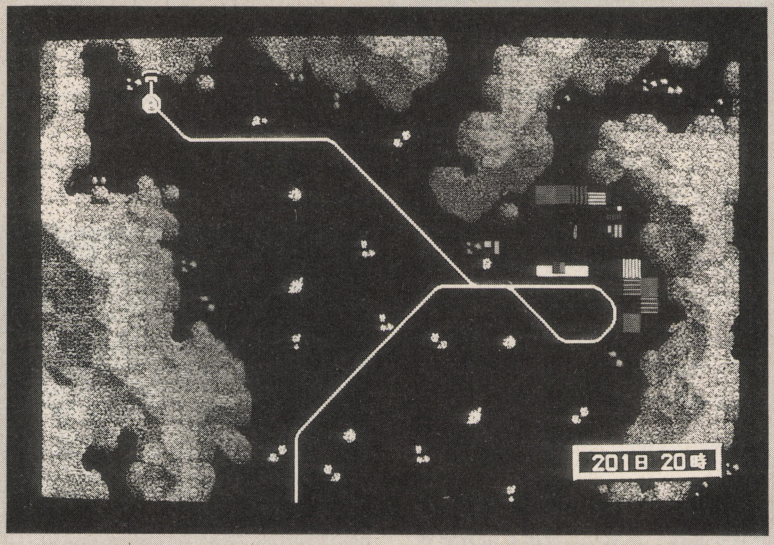
時間的な事情で、画面写真は98のものである。いくつかルートを選べるので、プレイする人間によって違った展開になりそうだ。紅海を一周する環状線をつくれなかったが、最初の駅近辺の処理がむずかしそうだ。







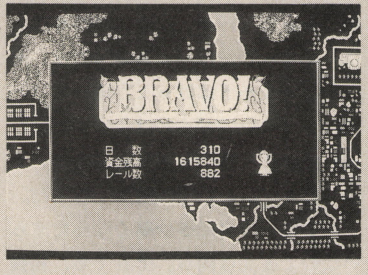




った瞬間、雲の色がグレーから白に変わる。キー操作して時刻表示が消えてしまっているときなんかに便利。とくに、朝一番に列車を発車させるようなときにはいい目じるしになる。もっともウインドーを開いたままプレイしていれば、何の問題もないんだけれどね。

気がついたことが、もう1つあったぞ。マップによって資材の調達の方法がちがうよね。以前の『A列車～』では、必ず貨物列車で資材をどこかの駅に運び出さないとA列車の手に渡らなかった。ところが、ここのところマップのどこかに資材置き場が設定されているパターンが多かったから、どこに駅をつくろうかということばかり考えていた。ついついA列車で直接取りに行っちゃう。

「シルクロード東方編」をプレイしようとして、どこにも資材が置いていないのに、まずとまどった。なんか、プレイしづらい。いつのまにか、貨物列車の使い方がヘタになっちゃってたわけ。それに、ゲームの最初のほうで、収益のあがらない列車を動かすのが、なんかもったいなくて！



新・迷宮への招待

田中潤司

「倉庫番」に首ったけ!

先月号で、好調なスタートを切ったこのコーナー。パズルから暗号まで、あらゆる謎の隠されたこの迷宮の住人である田中潤司氏が今月招待するのは、ご存じ「倉庫番」と「ディアブロ」の世界。誌上初公開のアップル版「倉庫番」や、超難解面など、今月も話題もりだくさんだ。

げに恐しきは「倉庫番」の呪い!

まずは、前回のつづきからスタートしよう。

だから、もう1度、「倉庫番」の話題なのだけれど、なぜ、こんなことになってしまったのか、私自身にも、よくわからない。実をいうと、このパズル・ゲームとのかかわりは、一昨年、すべて終っていたはずなのだ。

その年の7月に、ファミコンのディスク・ヴァージョンで「涙の倉庫番スペシャル」が発売された。画面数は全部で150面。セーブ機能、再生機能、一手引き戻し機能、高速モード等々、およそ考えられる限りの機能をフル装備した「倉庫番」の決定版だった。それまでに、パソコンのありとあらゆる機種に移植されてはいたが、多分、使い勝手のよさからいっても、それが最高のヴァージョンだったろう。

そのとき、やはり、「倉庫番」マニアだった編集者が1人いて、なんと、「倉庫番」の本を作りたいなんて、大それた野望を抱いたんだ。むろん、そのころも現在も、巷に氾らんしている必勝本のたぐいではない。そう、「倉庫番」みたいなパズル・ゲームの場合、解答をすべて羅列してしまったのでは身も蓋もなくなっちまうんだよね。

スペクトラム・ホロバイト版「倉庫番」タイトル面。

だから、適当なヒントを提供するだけで、本質的には全150面の画面データが一覧できるような本にしたいということになった。「倉庫番」の場合、さいわい、どの機種のヴァージョンにも、画面を自由に作製するためのエディット機能がついているので、ファミコン版を持っていない人でも、150面のすべてにアタックできるようにしたかったのだ。

さあ、それからなんだよね、思いもかけぬ地獄の日々がはじまったのは。

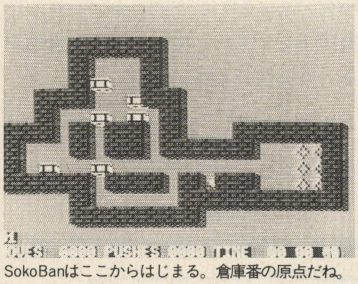
解答そのものは書かないことにしたものの、解き方の適確なヒントだけは入れておきたかった。つまり、その本を作り上げるためには、執筆者として、ファミコン版150面のすべてを解き明かしておかねばならなかったのだ。

ただ、「倉庫番」の製作者であるシンキング・ラビットの今林宏行さんの全面的な協力が得られるということだったので、各面の解法を知るのには、なんの心配もあるはずがなかった。それに、私自身にもそれなりの自信があったのだから、実に実に、軽い気持でスタートしたってわけ。

今林さんと私と編集者の3人は、まず、東京は神田の安っぽいホテルで3日間の合宿を行った。3人とも、こと「倉庫番」に関してはベテランであるとの自信に満ちあふれている。150面をすべてトライするのに、3日もかかるはずがない。仕事はすべて1日で片づけて、あとの2日はゆっくりと骨休めをしようなんて、よからぬ下心を持っていたわけである。

ところが——。そう、ゴシックの太文字で書いておきたいような、ところが——が、ここで発生したんだ。

150面の半分くらいまで進んだときだったと思う。3人が分担して各面を解き、その解法を報告し合うシステムだったのに、今林さんが奇声をあげて首をかしげた。なんと、いまアタックしている面の解き方がわからなくなってしまったというのだ。

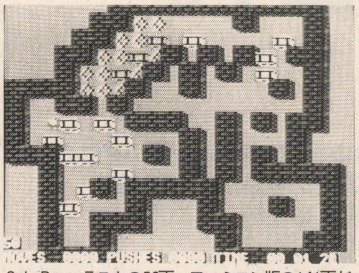

SokoBanはここからはじまる。倉庫番の原点だね。

さあ、それからだったんだよね、今林さんにしても私にしても、何度も何度も、立ち往生しはじめたのは。

これ、多分、健忘症の一種なんだろう。たしかに、以前、解いたことのある面なのに、自信満々でアタックしなおすと、なにも覚えていないのだ。こんなことって、あるはずがないじゃないか、なんていっても、後の祭り。今林さんの言葉によれば、それは「倉庫番の呪い」といって、シンキング・ラビットの内部では有名な現象なのだそうな。

むろん、3日間の合宿ですべてが終るはずはなく、地獄の責め苦は延々と半月近くもつづいたのである。

本は、その年、1986年も押しつまってから、「The 倉庫番」というタイトルで、ようやく、書店の店頭に並んだ。大げさにいえば、それまでに髪の毛がすっかり薄くなるくらいの苦労をさせられていたので、このパズルに関しては、すみずみまで、すべてを知りつく



SokoBan、ラストの50面。ファミコン版の141面だ。

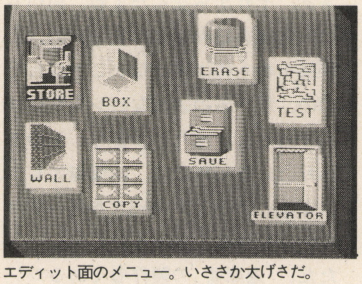
した気でいたし、その時点で、「倉庫番」とも「倉庫番の呪い」とも、完全に縁が切れたつもりでいた。いや、二度ともう、このパルズ・ゲームにはお目にかかりたくないなんて思ったわけじゃないんだぜ。こと「倉庫番」なら、いつ何どき、どんな問題を出されたって鼻唄まじりで解いてしまうって自信があったってことさ。

だが、そんな考えは、やはり甘すぎたんだよね。前回、なんの気もなく「倉庫番」について触れたとたん、例の「倉庫番の呪い」がまがまがしくもよみがえってしまったのさ。

アップル・ヴァージョンを発見!

先月、あの原稿を編集部へ渡した翌日のことだった。アメリカからの船便で、コンピュータ・ソフトがどさっと届いたんだ。アップルIIGS、アミーガ、マック、アタリSTと、いろんな機種のソフトのなかに、なんと、アップル・ヴァージョンの〝The Soko Ban〟がまじっているではないか。

このソフト、アメリカのスペクトラム・ホロバイト社からの発売で、これまでにIBM PC版とコモドール64版が出



エディット面のメニュー。いささか大げさだ。

ていたのだけれど、あまり食指が動かなかった。だが、アップル版かアミーガ版が発売されたら、すぐに送ってくれるようにと注文してあったのだから、ほかのソフトといっしょに届いたとしても、少しも不思議はない。ただ、それが届いたのが、「倉庫番」について触れた原稿を編集部に渡した翌日だというのは、偶然にしても、ちょっとできすぎている。

なにか、いや〜な予感がしちまうんだよね。

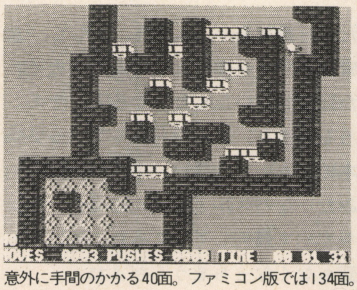
だが、その予感について書く前に、スペクトラム・ホロバイト社の「倉庫番」について簡単に紹介しておこう。

まず、5インチ2Dのディスクを立ち上げると、ガリガリガリガリと、ややしばらくディスクをアクセスしたあげく、前のページに載せたタイトル画面が現われる。ここで、リターン・キーを叩くと、またまた、大げさにディスクをアクセスした後、倉庫会社のロビーの画面になる。

エレベーターが2基あって、右を選ぶとプレイ・モード、左ならエディット・モード。プレイできる画面は50面で、そのほかに49面、エディット・モードで作ることができるって寸法だ。

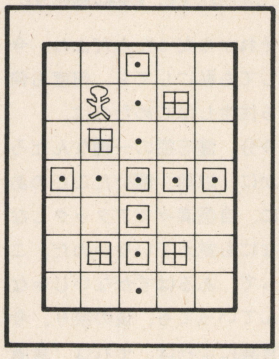
そこで、右を選んでみると、こんどは名前を登録し、個人プレイかトーナメント（2人〜4人プレイ）かを選ぶメニュー画面になる。

いやはや、ここまでくるのにも、ずいぶん時間がかかるんだよね。いちいち、グラフィック・データを読むのに時間がかかるものだから、相当にいらついてくる。この辺の処理のしかたはちょっぴり時代遅れなんだなあ。



意外に手間のかかる40面。ファミコン版では134面。

必殺!「田の字固め」キミは解けるかな?



ファミコン版はぜんぶで150面だったけれど、「The倉庫番」という本には、179の画面が掲載されている。「倉庫番1」とでも名づけたい第1作に入っていた壁抜け面が10面、ファミコン版には入らなかったエキストラ面が11面、それにこの本のために、シンキング・ラビットの今林さんや「チャンピオンシップ・ロードランナー」に窮極の難解面を提供した秋山秀樹さんなどの作った新作未公開面が8面入っている。

これらはエディット・モードで組み上げればすぐにでもプレイできるものばかりで、ことに新作面にはできのよい作品ばかりが揃っている。とくに、今林さんの作った通称「田の字固め」なる作品はひょっとすると、全「倉庫番」画面中でのベスト1になるのではないかと思えるほどの秀作だ。

左上の図面を見てほしい。5×7の小さな倉庫で、荷物の数は11個。格納場所は中央の十字を形作っている・じるしの場所で、現在は、すでに7個の荷物がその上におかれている。

現在、「倉庫番」のソフトを持っていない人でも、簡単な図面なので、方眼紙にでも書き移し、ボタンかマッチの頭で作った荷物を11個、その上におき、すべての荷物を・じるしの格納場所におけるかどうか、トライしてほしい。多分、この上ない絶望感を味わえると思うよ。

なお、荷物は図面の中の小さな人間が押して動かせるだけで、引くことはできない。その上、その人間の通り道がないと、彼はどこへも行けなくなってしまう。ときには、荷物が大きな障害物になることもあるんだぜ。

㊙アップル版のタイトル画面。捨てがたい味がある。

登録がすむと、こんどはエレベーター内部の画面で、プレイする画面を選ぶことができる。そして、画面の指示に従って、ディスクを裏面に返し、やっとプレイができるってわけ。

しかし、単純明快なメニュー画面で処理すれば、もっとあっさりクリアできる過程を、なぜに、これほど手間をかけるのだろう。要するに、パソコン・ソフトの場合、真に重要なのは、単なるおかざり部分ではなく、プレイを実行する画面だということがわかっていないんだよね。そう、いまでも多すぎるんだ、洋の東西を問わず、こういうソフト・ハウスがね。

さて、そこで、ようやくたどりついたプレイ画面だが、これが擬似3次元表示で、なかなか美しい。見た目だけなら、多分、十分に及第点をつけられるだろう。

ただ、実際にプレイしてみると、通路の壁などが3次元表示で、なまじ、妙な影などをつけているために、ときによっては、倉庫番の主人公を妙な方向に動かしてしまったりする。いや、このパズルの場合、3次元表示というのは、もしかしたら、まちがいだったのかもしれないね。

いや、それはともかく、第1面は最初のページの写真で見るように、ファミコン版の27面。まずは小手調べで、ごく簡単な面なのだが、MSX版で調べてみると、これは第1面なのだ。

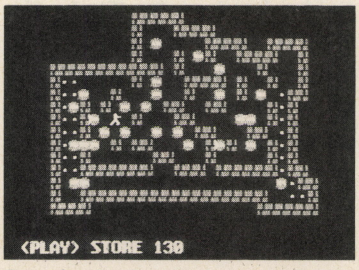
そう、実をいうと、このスペクトラム・ホロバイト社版、ずっと以前にアスキーから発売されたMSX版からの移植らしく、1面から11面まではMSXのそれに対応している。日本のMSX版は全60面だったのだが、そのうちの50面を使っているってわけだ。

だが、ホロバイト社版は、壁でも荷物でも、1単位分のキャラクターが大きいので、ヨコ19×タテ16の寸法ですべての画面がまとめられている。したがって、32×20単位が原寸のオリジナル版では入りきらないものが多く、全50面中の24面までがいろいろと改変されているんだよね。まあ、原版のタテのものをヨコにおくくらいならいいんだが、本来は右はしのタテ2行におかれていた荷物の格納場所を上部のヨコ3行に移したりする大手術を行ったりしているものだから、なかには、どうしようもなく簡単になってしまったものも少なくない。むろん、どの場合もそれなりに苦労をし、工夫をしているのだけれど、こういうパズルの場合はオリジナルに手を加えるのは、所詮、改悪にしかなり得ないんだ。改変する場合には、多分、原作者の協力が必要になるんだろうね。

だが、ここでひとつ、気がついたのは、このスペクトラム・ホロバイト社版の場合、©表示がMSX版を日本で出した会社のそれだけになっていることだ。本来掲示されなければならないはずのシンキング・ラビット社の名前がどこにもない。いったい、これはどうしたことなんだろう？ ©の表示などは、もっと慎重にやってほしいと思うよね。本来、もっとこまかな気づかいが必要なはずなのに、日本という国は、まだまだ後進国なのかなあ。

「呪い」が復活してしまった！

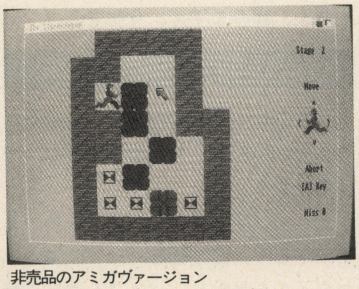
まあ、余談はどうでもいいのだけれど、このアメリカ版の「倉庫番」を入手したとき、憑かれたようにプレイしはじめて、またまた、倉庫番の呪いが私の目の前に大きく立ちはだかってきたんだよね。全50面がMSX版のどの面に対応しているかのチェックもすませているというのに、またしても、あの恐るべき健忘症にとりつかれた。そう、どうしても——どうしても、いまだに解けない面が2面も出てきてしまったのだ。



㊙アップル版ラストの130面。ファミコン版150面。

例の合宿でも、さんざん苦労した記憶がはっきりとある面なのに、どうしても、越えようのない不可能につきあたる。こんなのって、ありかなあ。

むろん、私の手もとには、あの本を作った時点で存在した179面すべての解法を1手1手、書き込んだ秘密書類が存在している。その中には、今林さんが作ったものではない問題も存在するわけで、「倉庫番」の教祖の今林さんにも解けず、そのためにファミコン版の150面からはオミットされたといういわくつきの作品（セガ版68面）の解法もある。だが、当然、それを参照する気にはなれないんだよね。でき得れば、今度こそ、自力で「倉庫番の呪い」をはねのけたいのさ。



非売品のアミガヴァージョン

なお、ここで、「倉庫番」の秘密のヴァージョンについて触れておこう。そのひとつは、教祖の今林さん自らが作ったアップル版で、全130面。ファミコン版を除けば、いちばん面数も多いし、エディット・モードでの使い勝手もよい。パズル・ゲームとしての質の面だけを問題にするならば、スペクトラム・ホロバイト社版より、ずっとできがよいといえるだろう。

1986年版「ディアブロ」のタイトル画面。

もうひとつは、いまから2年ばかり前に作られたアミーガ版。その昔、ポプコム誌などに発表されたBASICのリストをアミーガ・ベーシックで組み直したものだ。面数はあまり多くはなく、エディット・モードも作られぬまま、中絶の形になっているが、マウス対応で発声機能もあり、使い勝手はなかなかによい。Ver.1.2とVer.2.0とがあって、製作者はMakoto Motoiさん。なかなかの労作である。

ここで、もうひとつの朗報は、来年になってからだろうが、「倉庫番」のX68000ヴァージョンができる可能性が多分にあるということだ。全200面で全面のセーブ機能、再生機能、一手引き戻し、高速モードなど、機能フル装備の決定版になるだろう。大いに期待して待つことにしよう。

ねえ、頼みますよ、今林さん!!

「ディアブロ」のオリジナル版!?

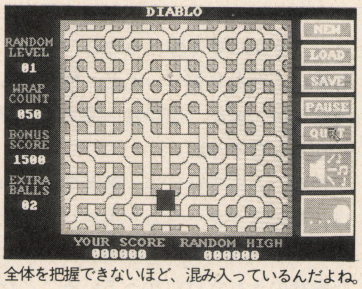
先月のつづきからはじまったのだから、もうひとつ、先月のつづきをつづけちまおう。

たったひとつのブランク・スペースを利用して、断続的なパイプの描かれたタイルを動かし、パイプを連結させながら、その上にボールをころがしてゆく。これが、こんど、ブロダーバンド社から出た「ディアブロ」ってゲームだったよね。盤面の大きさはヨコ14×タテ8マス。といったって、すべてのマス目にパイプが描かれているわけではないのだから、わりに見通しが立てやすい。しかし、面数が進むにしたがって、まるで、不可能へ挑戦って工合にクリアするのがむずかしくなってくる。近来まれに見る、よくできたアクション・パズルだったのさ。

ところが、2年ほど前のアミーガ・ソフトに、タイトルのまったく同じゲームを発見した。アミーガ500や2000では、そのままでは立ちあがらないのだから、ずいぶん古いソフトなのだ。

ゲームがスタートすると、12×10のマス目の画面いっぱいに、ややこしく、くねりまくったパイプが通っていて、その上をボールが1個、ゆっくりと動いてゆく。当然、ボールのスピードをアップさせることもできるのだが、それが通ったあとのパイプは画面から消滅する。むろん、画面上のすべてのパイプを消してしまえば1面クリアってことになる。

この辺のコンセプトは新しい「ディアブロ」とまったく同じなんだよね。ただ、動かすタイルの数が猛烈に多くって、どの面でも、正確に先読みすることなど、ほとんど、不可能に近い。その上、新しい版ではワープ・トンネルと呼んでいる機能、つまり、画面の上下左右に出現する矢印から反対側の矢印へボールをワープさせる機能もあるのだが、新しいのも古いのも、ワープ機能を働かせるためには、一定の枚数のタイル上にボールを通過させなければならないことになっている。新しい版では、各面ごとに、カウントダウン数と呼ばれる、通過しなければならないタイルの枚数は異なっているのに、古い版では、その枚数が、いつも50枚と一定している。だが、実際にプレイしてみるとわかるのだけれど、カウントダウン数が50というのは、異常に大きい数字なんだよね。その既定値に達するまで、たったひとつのブランク・スペースを利用しながらタイルを動かし、ボールを画面のはしまで行きつかせぬように、あれこれ、工夫するって作業は、それこそ、至難の業といえるだろう。



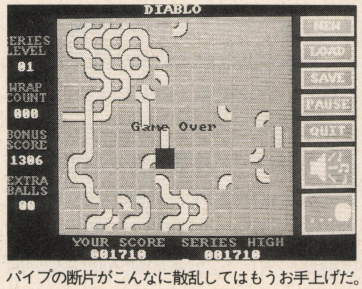
全体を把握できないほど、混み入っているんだよね。

しかも、旧版のほうでは、新版の場合とは異って、12×10マスのすべてのタイルの上に、丹念にパイプが描かれているのだ。カウントダウン数（旧版ではラップカウントと呼ぶのだが）を消化するため、無計画に、その場しのぎでタイルを動かしていると、ぶじにワープ・トンネルができたとしても、無残にちぎれたパイプの破片が画面のあちこちにちらばってしまう。

そう、パズル・ゲームとしては、これ、失敗作に近いと思うな。

多分、これがM・コンスタンティニディスという人の原作なのだろう。そうだとすれば、ここから現在の「ディアブロ」を作り上げたブロダーバンド・ジャパンの人たちの功績は賞讃に値する。原作の欠点をすべて切り捨て、パズル好きの人たちの遊び心をくすぐるような工夫をあれこれとつけ加えてあるのだもの、日本人も、捨てたもんじゃないなって感じなんだよね。

ただ、ブロダーバンド・ジャパンの「ディアブロ」、先発の98版は全50面だったのに、後発の88版やMSX版がの場合、全50面をクリアすると、あっと驚く仕掛けが出現することになっている。この恩恵に浴さなかった98版ユーザーとしては、こいつが、いま、うらやましくってしかたがないのさ。どうにかしてくれないかなあ、この思い。ああ、くやしい!!



パイプの断片がこんなに散乱してはもうお手上げだ。

シャープ

X68000 データブック

ポプコム編集部編

モトローラの68000CPUを搭載したX68000を使いこなすための
ソフトおよびハードウェアに関する技術情報データブックです。
わかりやすい解説つきで、X68000プログラム開発に必要なハードウェア関係の
データが完全収録されています。
また、ソフトウェア体系についても、X-BASIC外部関数の
使用方法、オペレーティングシステムHuman68Kファンクションコール、
IOCS使用方法が収録されています。

収録内容

第1章　ハードウェア構成

ブロックダイアグラム／メモリマップ／I/Oポートアドレス／エリアセット／システムポート／CGROM／割り込み／スイッチ・電源・LED・汎用ポート

第2章　画面構成と制御

X68000の画面構成概要／テキスト画面／グラフィック画面構成／スプライト画面／テキスト画面とグラフィック画面の制御(CRTC)／ビデオコントローラ／スーパーインポーズとオーバースキャン

第3章　キーボードとマウス

キーボード／マウス

第4章　周辺I/O

ディスクシステム／プリンタ／ジョイスティック／拡張スロット／入出力インタフェイス

第5章　サウンド

サウンド回路／FM音源部／音声合成

第6章　周辺LSI

DMAC／MFP(Multi Function Peripheral)／SCC(シリアルコミュニケーションコントローラ)／RTC(リアルタイムクロック)

第7章　ソフトウェア構成

ソフトウェア体系／X-BASIC／X-BASIC外部関数仕様

第8章　Human68Kファンクションコール

ファンクションコール

第9章　IOCS(Input Output Control System)

IOCS使用方法／IOCS一覧

大好評発売中!

●B5判／256ページ　　定価2,900円

世界初！ 3Dアドベンチャー・コミック

バーグの大冒険

原稿を渡すマンガ家と編集者

パソコン誌、いやおそらく世界初!?のニュータイプ・3Dアドベンチャー・コミック。いったい何なんだ、と思ったら、さっそく次のページへ行ってみよう。と、その前に、簡単な説明などを……。

所持金	支出	アイテム名

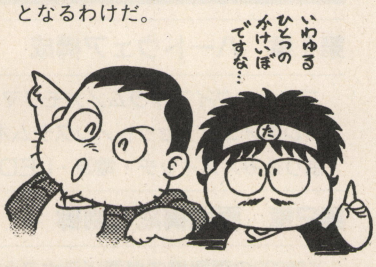
アイテム表

このアドベンチャー・コミックでは、途中、どのような経路をたどってアイテムを買っていくかが重要なポイントになる。どのアイテムを買って、いくらお金が残っているのかがわからなくならないよう、特別に『金銭出納帳つきアイテムリスト』を用意してみた。ようするに、家計簿（おこづかい帳）なんだけどね。しっかり活用しよう。

使い方は、いちばん左の欄が所持金。そのとなりが、支出、つまりアイテムの値段。そして、アイテム名だ。アイテムを買ったら、残りのお金を計算して、その下の段の所持金に記入する。たとえば、40GP持っていて、25GPのアイテムを買ったとすると、

所持金	支出
40 →	25
15 ←	

となるわけだ。



戦闘方法

次は戦闘システム。戦闘は、自分と敵のステータスをもとにし、それにサイコロの数値を加えて判定するもの。戦闘に先立ち、P.193で決まった自分（バーグ）の攻撃力、防御力、体力を、となりの表に書いておこう。

戦闘の手順は、次のとおり。

1.まずサイコロを2つ用意しよう。

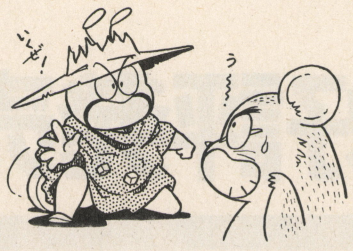
2.サイコロを2つふって出た目の合計に自分の攻撃力を加え、それから敵の防御力を引く。これが、自分（バーグ）の戦闘値だ。

3.同じように、サイコロを2つふって出た目の合計に敵の攻撃力を加え、それから、自分の防御力を引く。これが、敵（ドブネズミ）の戦闘値。

4.両方の数値を比べて、数字の大きいほうが、相手にダメージを与えたことになる。ダメージを受けたら、体力値を4ポイント減らすこと。

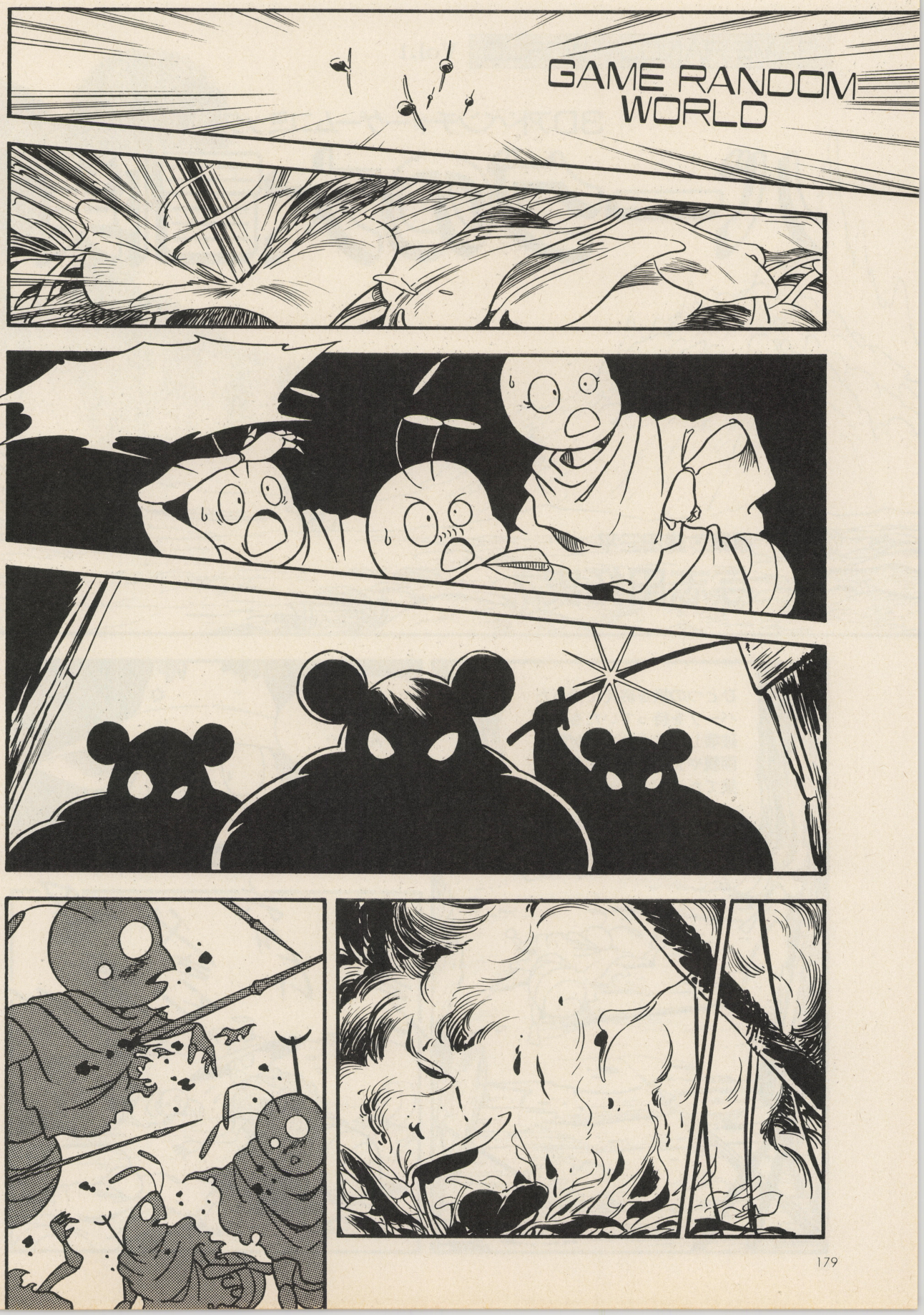
5.もし両方の数値が同じなら、相打ち。両者の体力値を2ポイント減らす。

6.どちらかの体力値が0になるまで、2.～5.を繰り返す。体力値が0になったほうが、負けになるわけだ。



ステータス

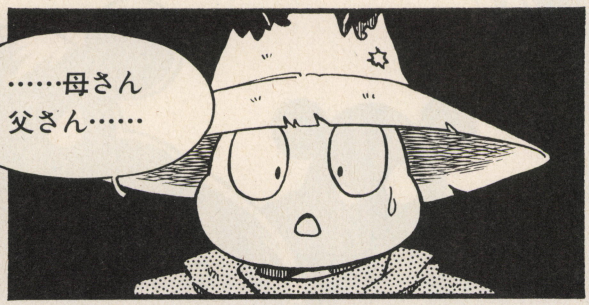
攻撃力	
防御力	
体　力	

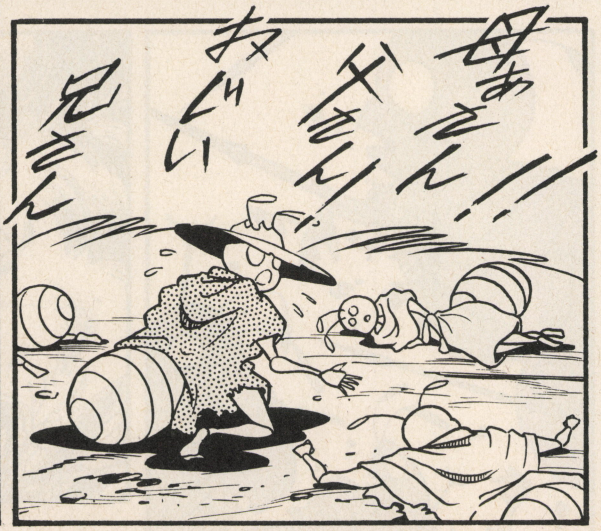

GAME RANDOM
WORLD

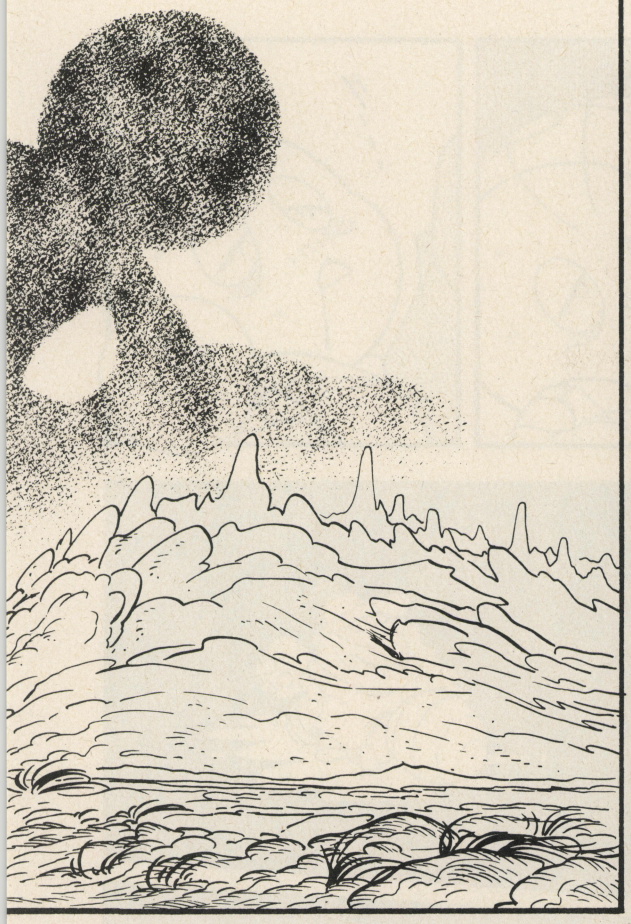
3Dアドベンチャーゲームコミック

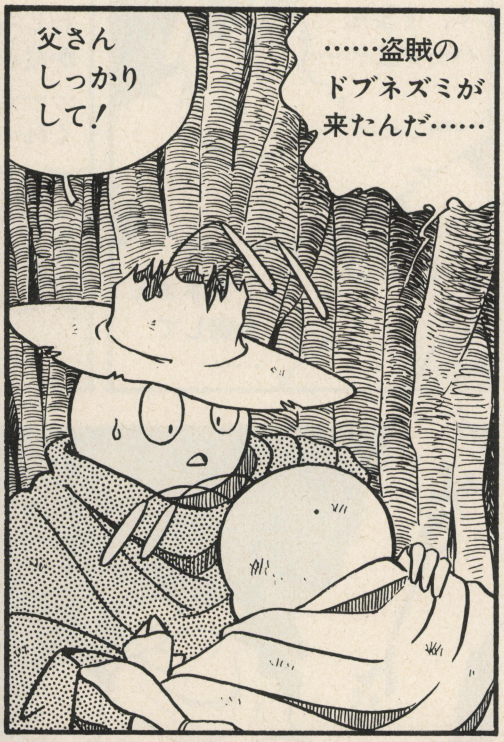
バーグの大冒険

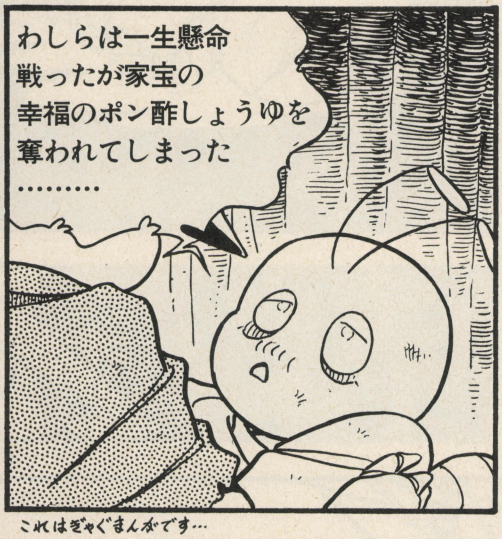
原案・鎌田三平
与志田拓実

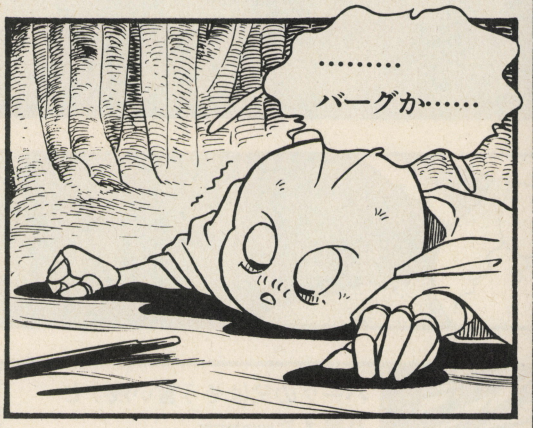


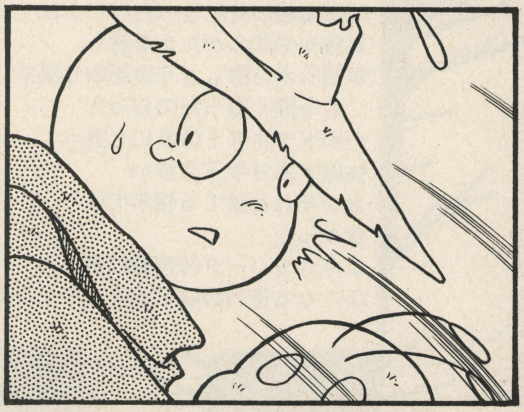


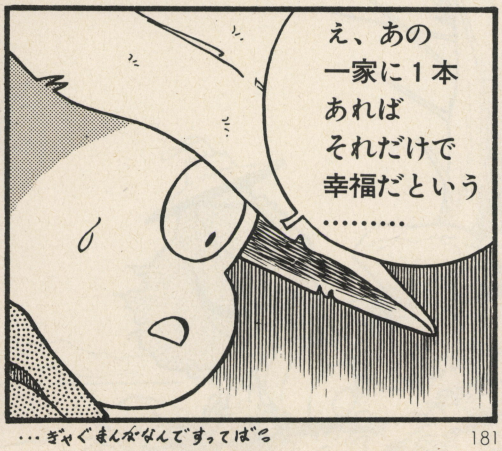












これはぎゃぐまんがです…

…ぎゃぐまんがなんですってば。

す、すまん
バーグよ……
ドブネズミ
を倒して
……
わしらの
かたきを
……とって
くれ……
父さ
……
これがホントの虫の息…
父さーん!!
バーグの父はそう言い残すと
息絶えた――
天涯孤独の身となったバーグは
家族や仲間のかたきを討ち
幸福のポン酢しょうゆを取り戻す
ことを固く誓ったのだった
だがドブネズミは名にし負う
強敵であり手下も多い
おいそれと勝てる相手では
なかった
こうしてバーグの苦難に満ちた
新たなる修行の旅が始まる……

ちわー
三河屋でーす
どっせー
……じゃないっつーの
三平は三平でも
鎌田の三平さんでーす
このマンガの原作者で
あります
アホなこと
やるな!
シャディ
ほー
そいつぁ
すげえや……
さてさてここに登場する
バーグという主人公は
他の虫の能力を吸収して
成長する不思議な能力を
持った一種の虫で
あります
ちゃんすんじゃない!
で、ですね
バーグは最初
攻撃力3
防御力3
体力6の
状態です
バリキャ
これではとてもあの
凶悪なドブネズミには
かないません
そこであなたはバーグと
一緒に冒険に出て
各パラメーターを増やす
ためのアイテムを手に
入れるのです
アホなやつと
くんじまった…
RPG
でんな
最初の所持金は70GP——
これを有効に使って
アイテムを手に入れて
ください
巻頭の計算表を
大いに利用
しましょう
ただし手に入れた
時点ではその効果は
わかりません
ですから買い物は
くれぐれも慎重に
ぐすっ…
目立てない

START

それから次の
185ページから
192ページまでは
中央の切り取り線を
ハサミで切って
ください

ヘッピリムシの
オナラはいらんかね
これさえあれば
危険な旅ももう安心
たったの15GPだ

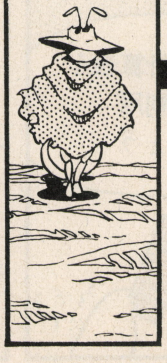
上のページの道が
そのまま下の道に
続いているわけでは
ありませんから
下のページをめくって
正しい道を探して
ください

それと道はどれも
一方通行ですから
逆戻りしたり
間違った道を進む
ことはできません

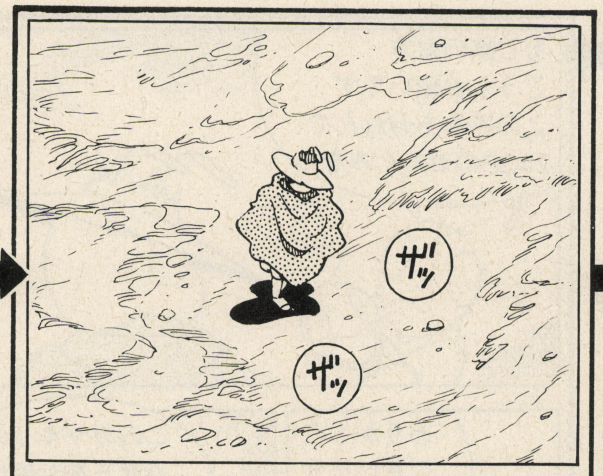
そこのお兄さん
カマキリのハサミ
お安くしときますよ
大まけで20GPだ

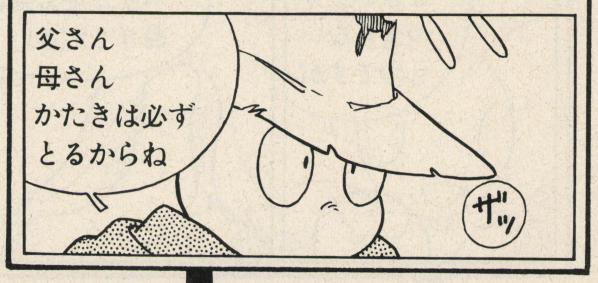
さあそれでは
いよいよ冒険の
始まりです

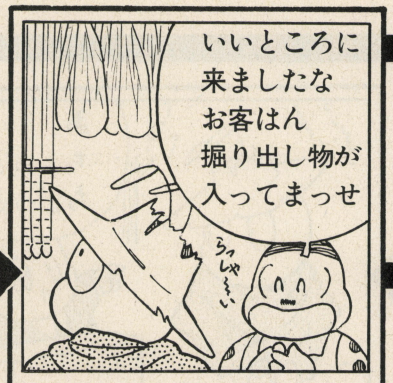
チャバネゴキ
ブリの体は
どうだい
20GPでいいぜ

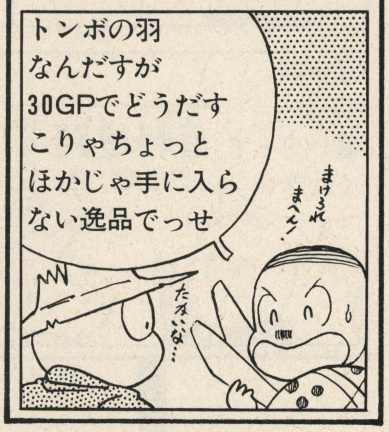


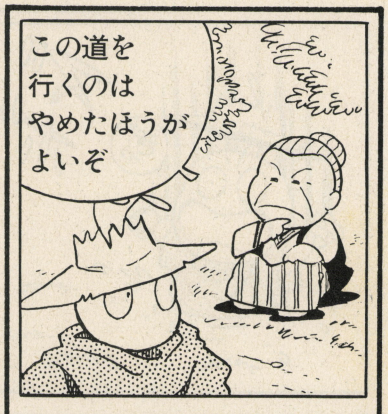
SPECIAL THANKS KATSUYOSHI I.


ザッ
ザッ


父さん
母さん
かたきは必ず
とるからね
ザッ


いいところに
来ましたな
お客はん
掘り出し物が
入ってまっせ
うひゃ〜い

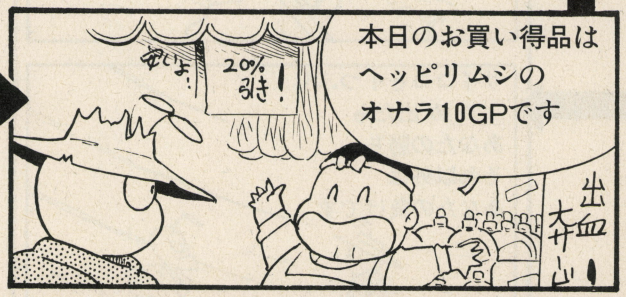

トンボの羽
なんだすが
30GPでどうだす
こりゃちょっと
ほかじゃ手に入ら
ない逸品でっせ
まけるれまへん！
たかいな…

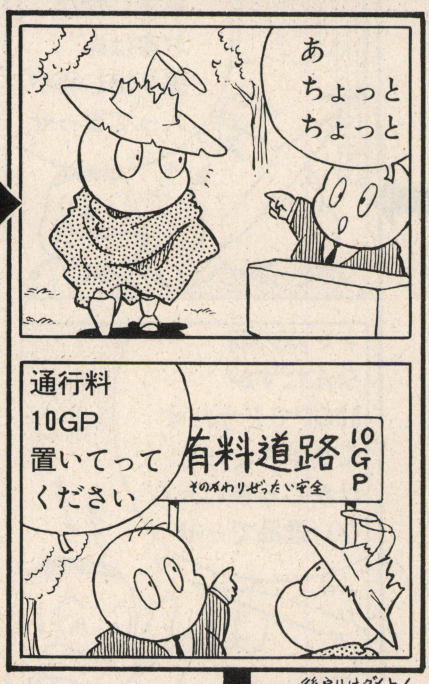

この道を
行くのは
やめたほうが
よいぞ

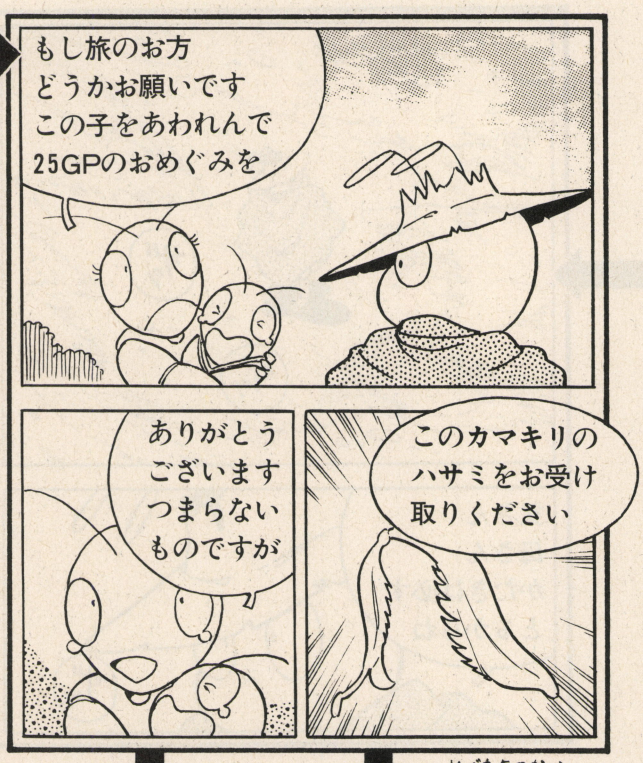
どうしても
行く気かね
だって
あと戻り
禁止なん
でしょ！

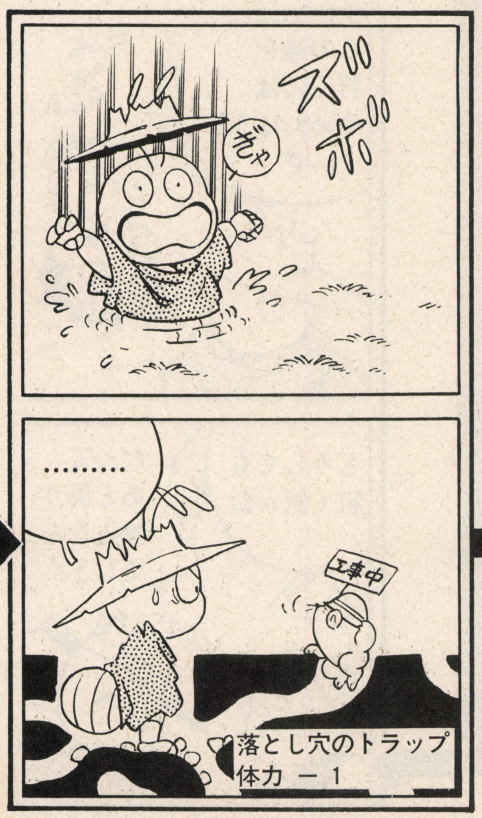
あやしげな
洞窟が
あるぞ……

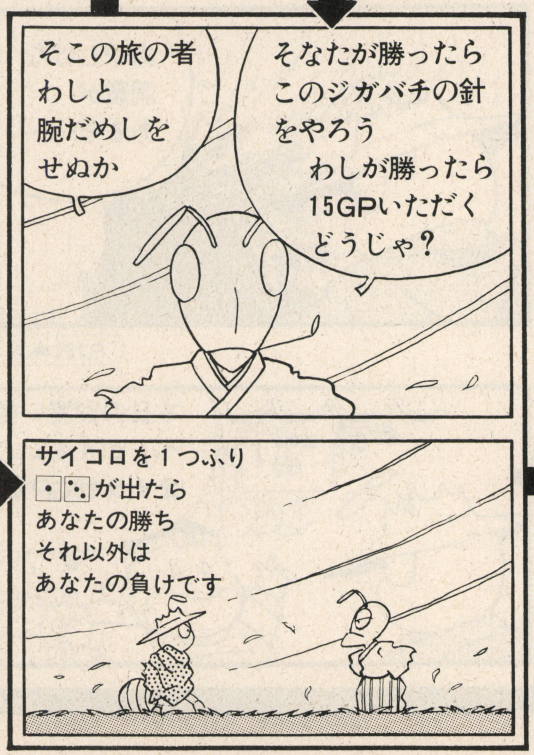
P.189 ➡Ⓐ

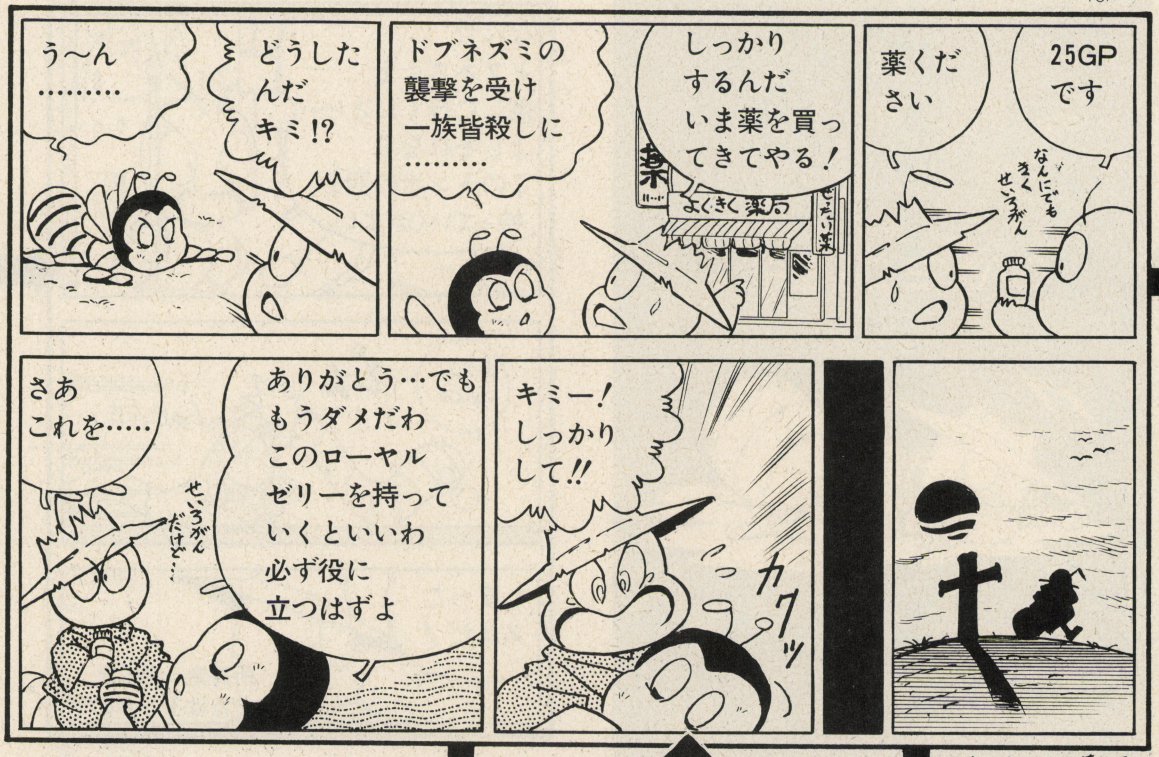

本日のお買い得品は
ヘッピリムシの
オナラ10GPです
20%引き！
出血大サービス！


あ
ちょっと
ちょっと
通行料
10GP
置いてって
ください
有料道路 10GP
そのかわりぜったい安全
後戻りはダメよ!

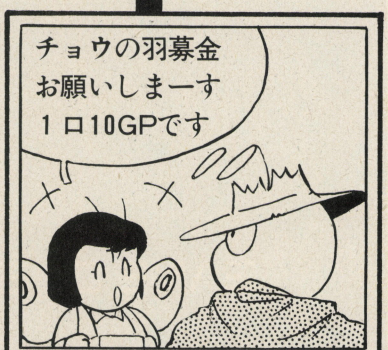

もし旅のお方
どうかお願いです
この子をあわれんで
25GPのおめぐみを
ありがとう
ございます
つまらない
ものですが
このカマキリの
ハサミをお受け
取りください
めぐむ気のない
つめたい人は
もってっちゃダメだぜ!


ズボ
ぎゃ
……
工事中
落とし穴のトラップ
体力 － 1


そこの旅の者
わしと
腕だめしを
せぬか
そなたが勝ったら
このジガバチの針
をやろう
わしが勝ったら
15GPいただく
どうじゃ?
サイコロを1つふり
⚀ ⚄ が出たら
あなたの勝ち
それ以外は
あなたの負けです



ムダとわかっていても薬を買って娘さんを助ける気のない人はアイテムはもらえないのだ！

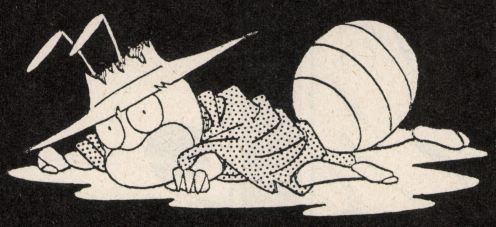


正直者じゃない人はどうろをえんでもってゆきなさい！

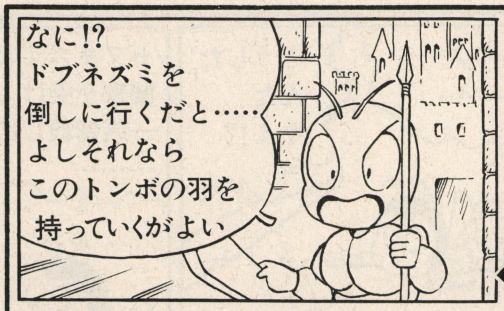
募金したくない人はしなくてもいいぜ

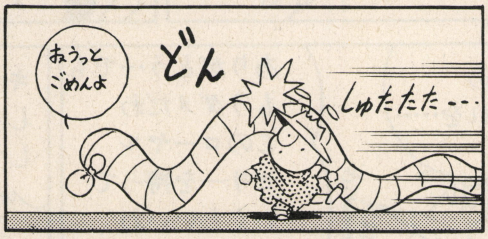
残念！行止りです

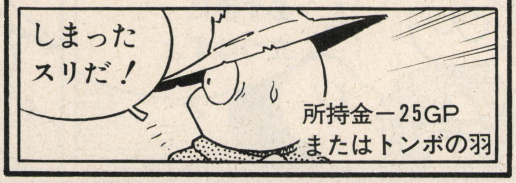
GAME OVER



なに!?
ドブネズミを
倒しに行くだと……
よしそれなら
このトンボの羽を
持っていくがよい



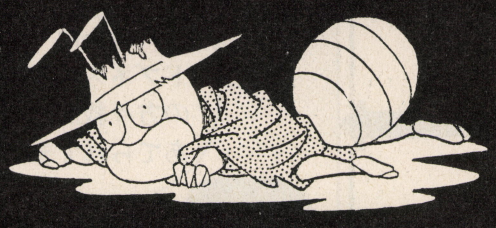


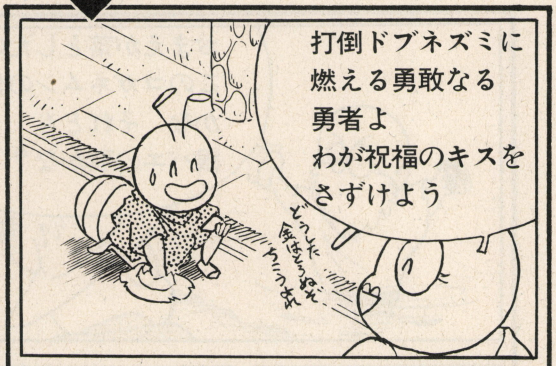


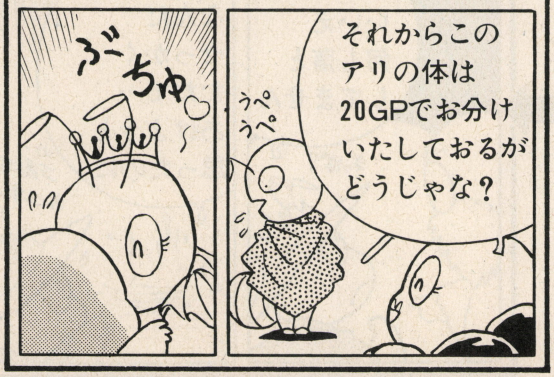
P.193 ➡Ⓑ

アウトー！

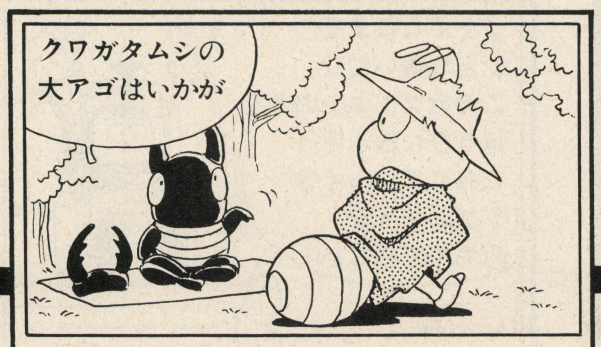
GAME OVER

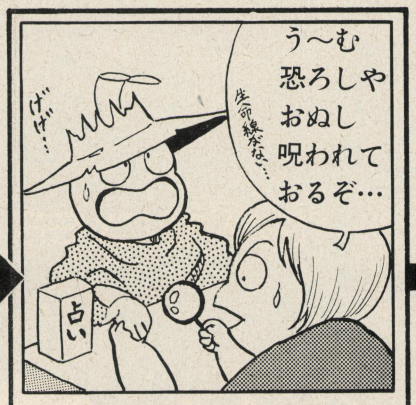


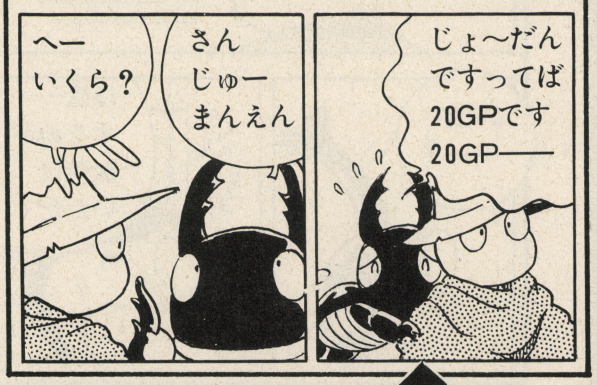


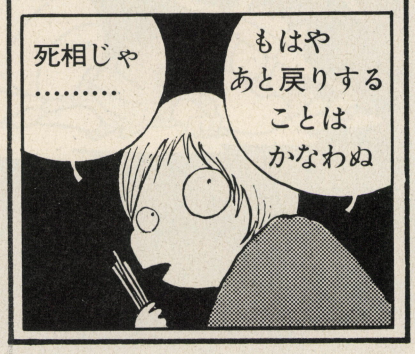


P.193Ⓑ➡

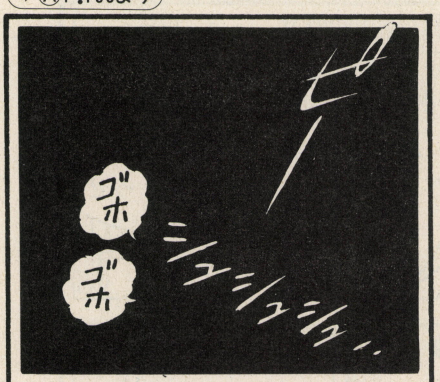

クワガタムシの
大アゴはいかが

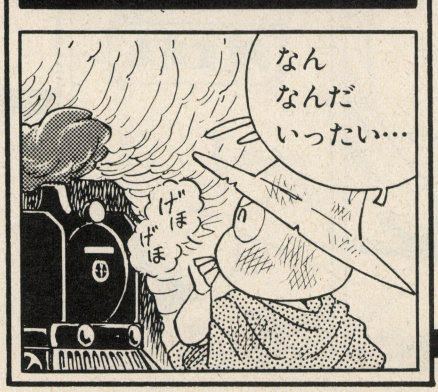

う〜む
恐ろしや
おぬし
呪われて
おるぞ…
生命線が…
げげ…
占い


じょ〜だん
ですってば
20GPです
20GP——
さん
じゅー
まんえん
へー
いくら？


もはや
あと戻りする
ことは
かなわぬ
死相じゃ
……

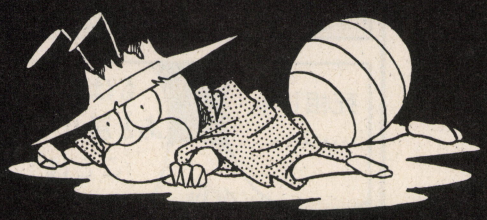
➡ Ⓐ P.185より

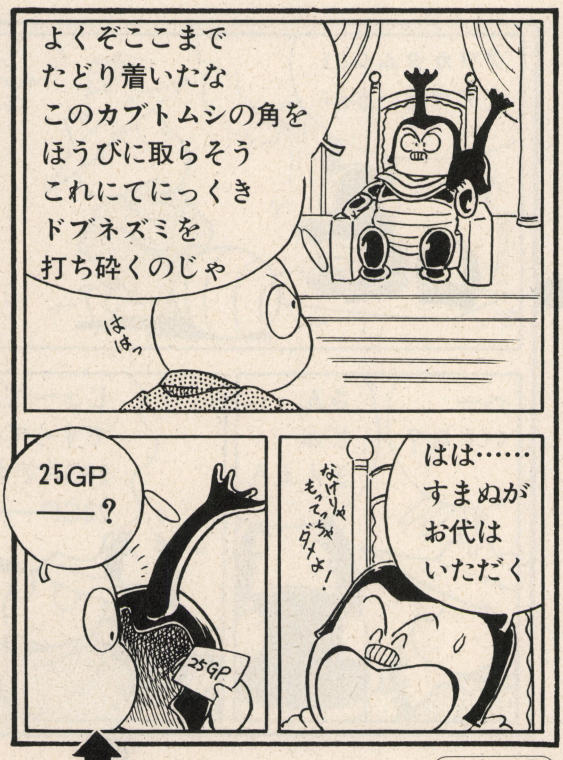

ゴホ
ゴホ
ニュシュシュシュ…


なん
なんだ
いったい…
げほ
げほ

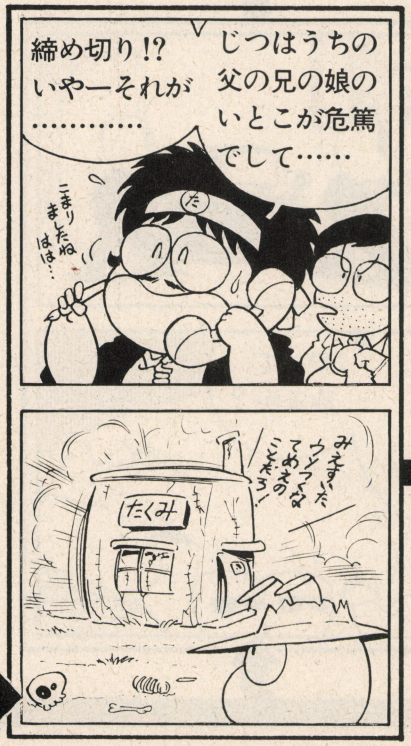
ひみつの
とばく場
サイコロを１つふり
⚀⚁⚂が出たらば
ジョロウグモの体
⚃⚄⚅ならば
15GPをいただく
やって
みるか？

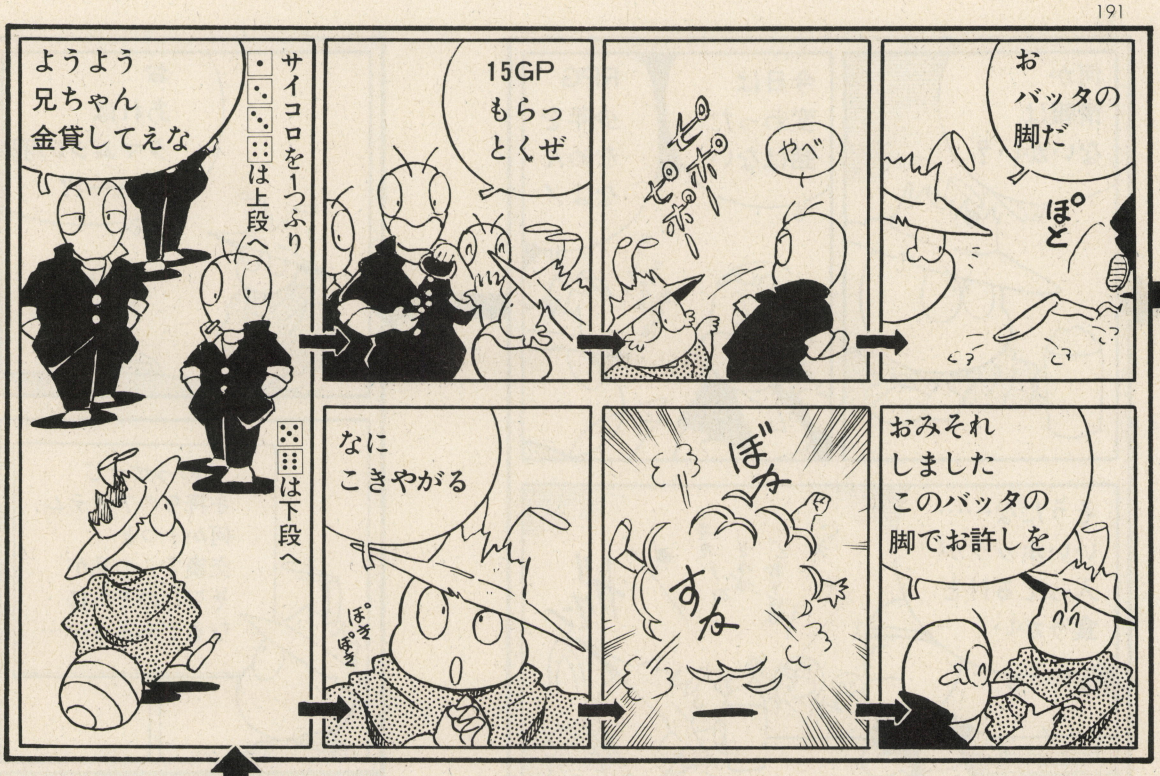
GAME OVER



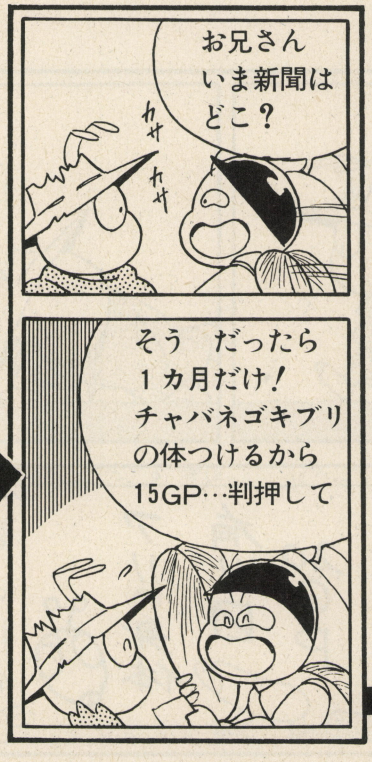


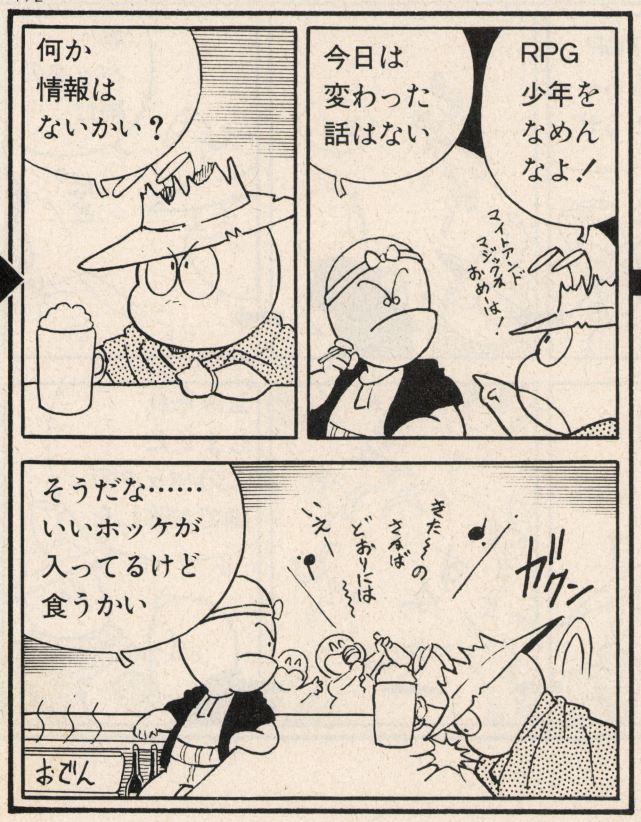
P.193➡Ⓑ




ようよう
兄ちゃん
金貸してえな
サイコロを1つふり
⚀⚁⚂は上段へ
⚃⚄⚅は下段へ
15GP
もらっ
とくぜ
ヤベ
ピポー
ピポー
お
バッタの
脚だ
ぽと
なに
こきやがる
ぽき
ぽき
ぼみ
すね
おみそれ
しました
このバッタの
脚でお許しを

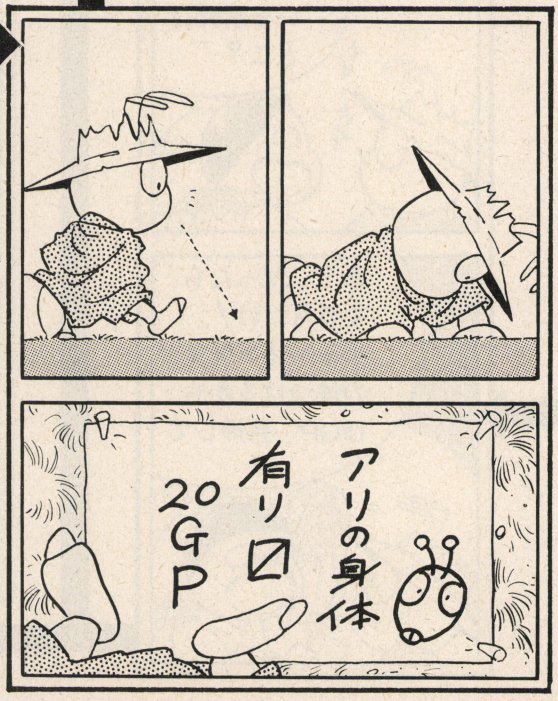
いまお手持ちの
アイテム1つと
交換にカミキリ
ムシのアゴを
さしあげます
車は
ゆっくり
まわって…
え〜〜〜〜
毎度
おなじみの
〜〜〜〜〜
わかってるって
うーせんだよ
ばーろー


お兄さん
いま新聞は
どこ？
カサ
カサ
そう　だったら
1カ月だけ！
チャバネゴキブリ
の体つけるから
15GP…判押して

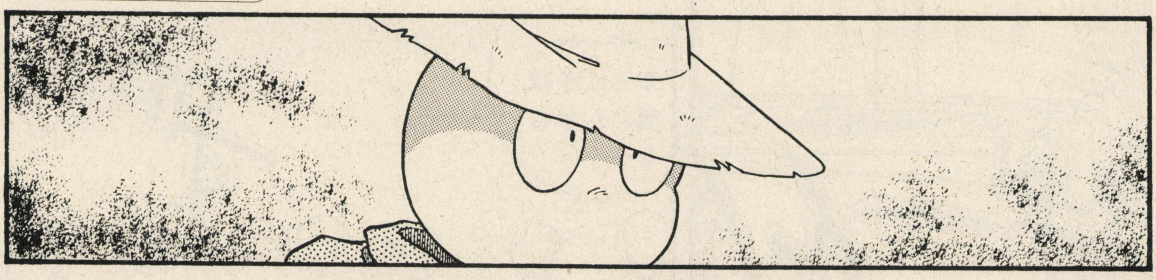

何か
情報は
ないかい？
今日は
変わった
話はない
RPG
少年を
なめんな
よ！
マイトアンドマジックオンおめーは！
そうだな……
いいホッケが
入ってるけど
食うかい
きた～～のさまばどおりには～～
ニャー
ガクン
おでん

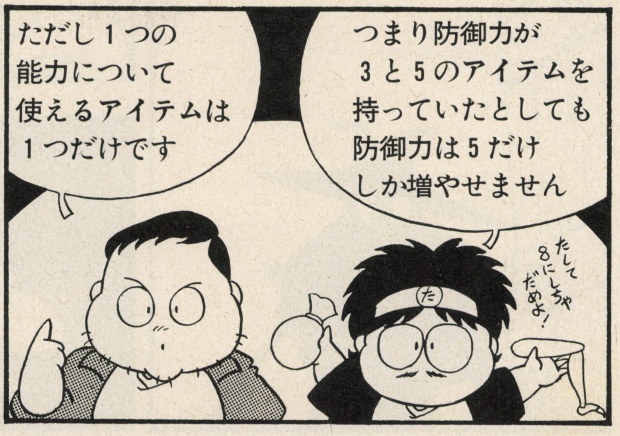
お
あれは
タマムシの羽
――!?
めっせーじ
手持ちのアイテム
何か1つと
交換でこの品が
そなたのものに
なるであろう……

ゴメンネ。トラップなの
GAME OVER


アリの身体
有り口
20GP

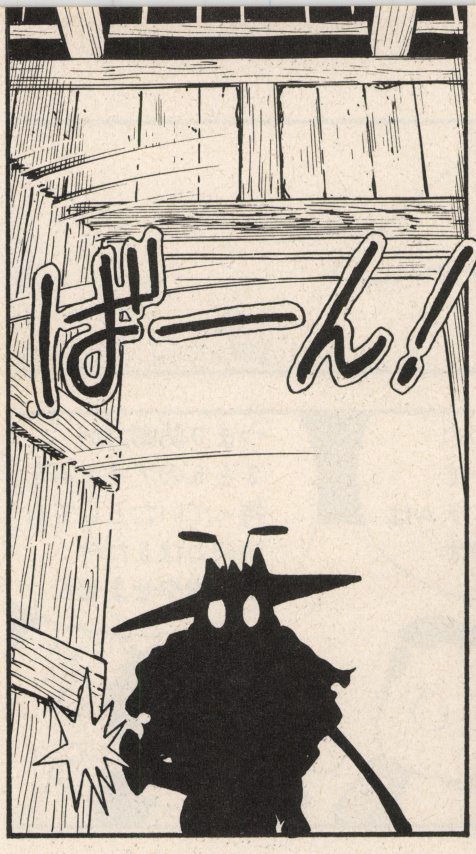
➡Ⓑ P.188、P.190より

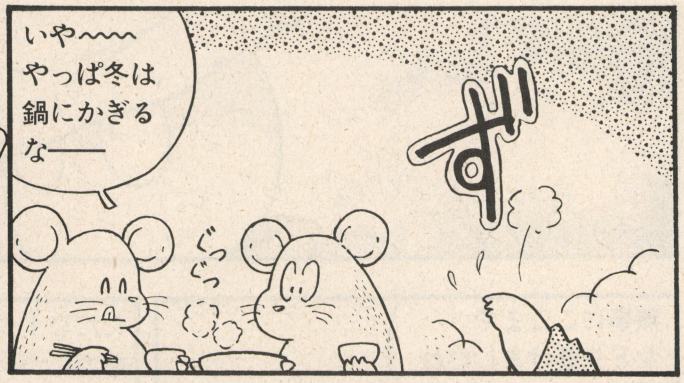


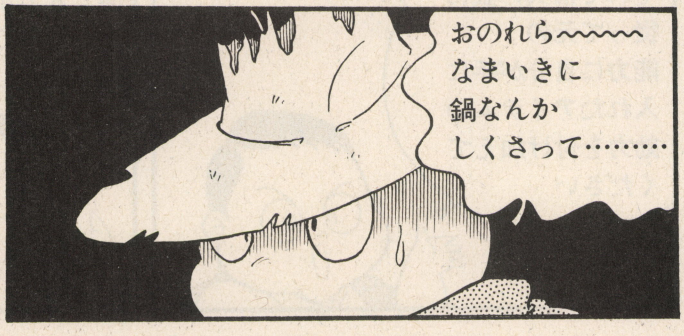


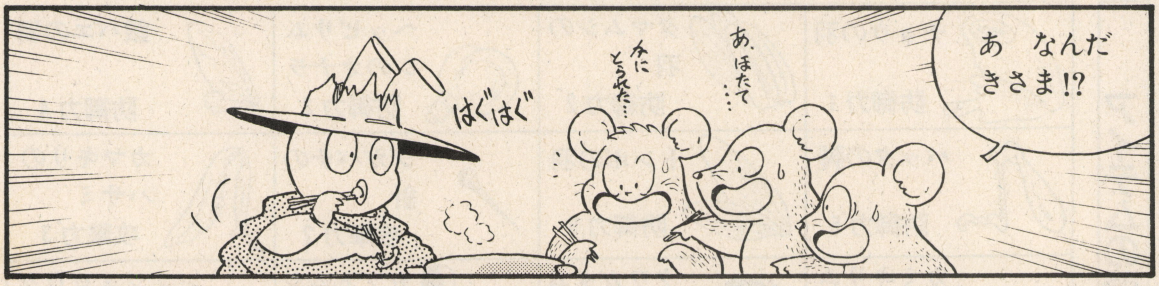
アイテムの効力値

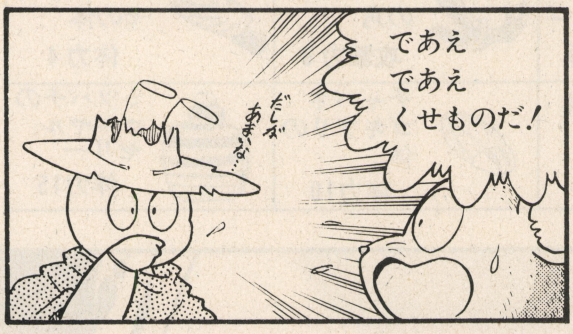
チョウの羽 防御力1	タマムシの羽 防御力2	ヘッピリムシのオナラ 防御力3	銀バエの羽 防御力4
バッタの脚 防御力5	トンボの羽 防御力9	ジガバチの針 攻撃力2	カマキリのハサミ 攻撃力3
カミキリムシのアゴ 攻撃力4	クワガタムシの大アゴ 攻撃力5	カブトムシの角 攻撃力9	ジョロウグモの体 体力4
コガネムシの体 体力6	アリの体 体力9	チャバネゴキブリの体 体力10	ミツバチのローヤルゼリー 体力15


ばーん!

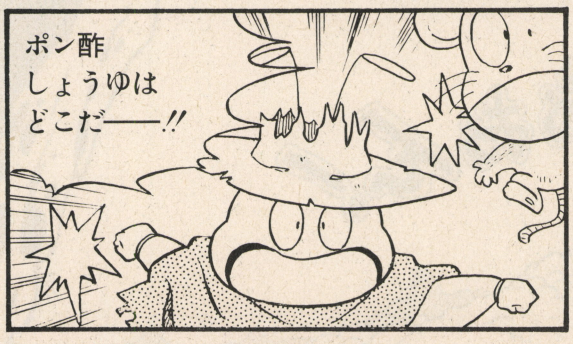

いや〜〜〜
やっぱ冬は
鍋にかぎる
な——
ず
ぐぐっ


おのれら〜〜〜〜
なまいきに
鍋なんか
しくさって……

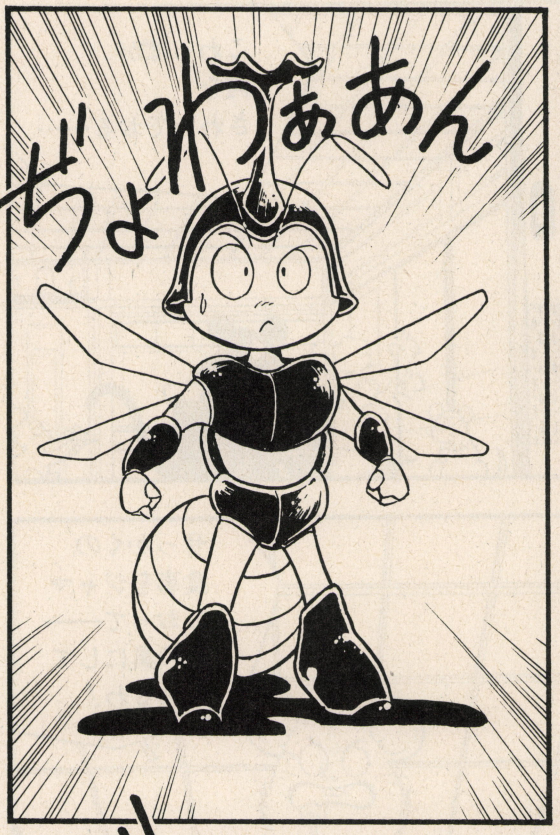

あ なんだ
きさま!?
あ、ほたて…
本にとうふだ…
はぐはぐ

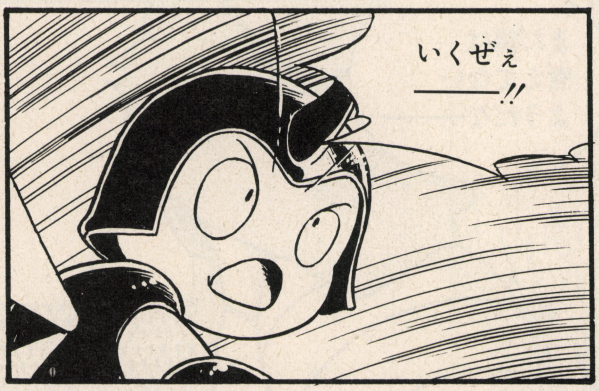

であえ
であえ
くせものだ!
だしぶあまいな…

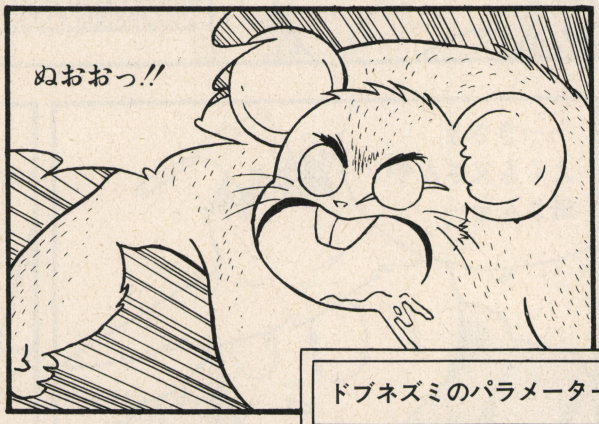
ザコに
用は
ねえんだよ!


ポン酢
しょうゆは
どこだ——!!

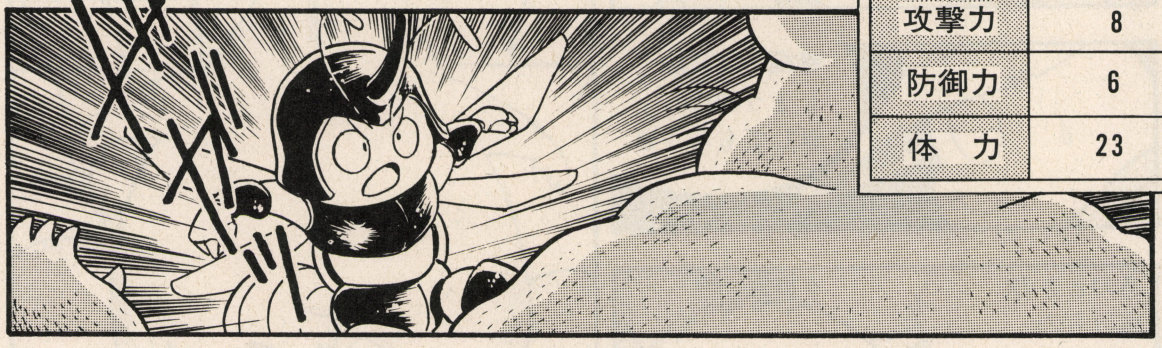
まだ鍋は
煮えてない
ようだな――
こわっぱが
何を
さわいでおる……
ぐつぐつ
……きさま
よくも父さんや
母さんを……
せっかくの
食事をジャマ
しおって――
鍋の具にして
くれるわ!
幸福のポン酢
しょうゆは
返してもらうぜ
あのときの
虫けらの
生き残りか……
それはこっちの
セリフだ――!!

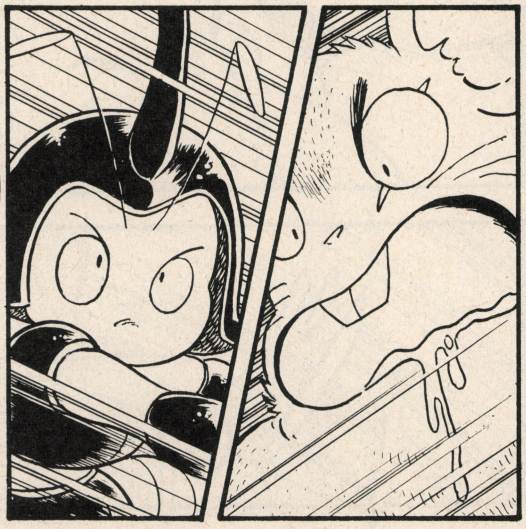


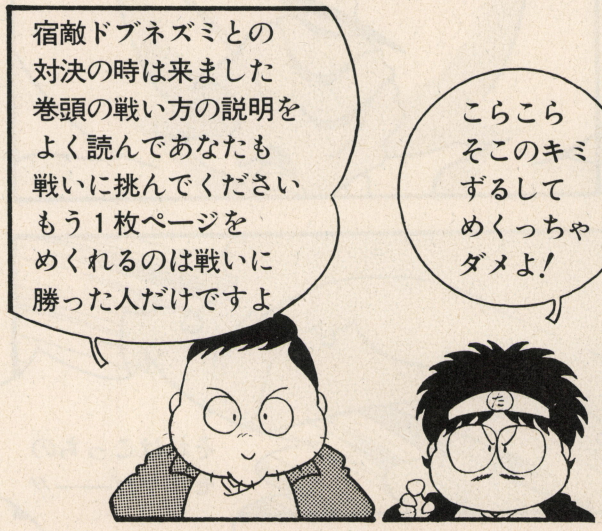


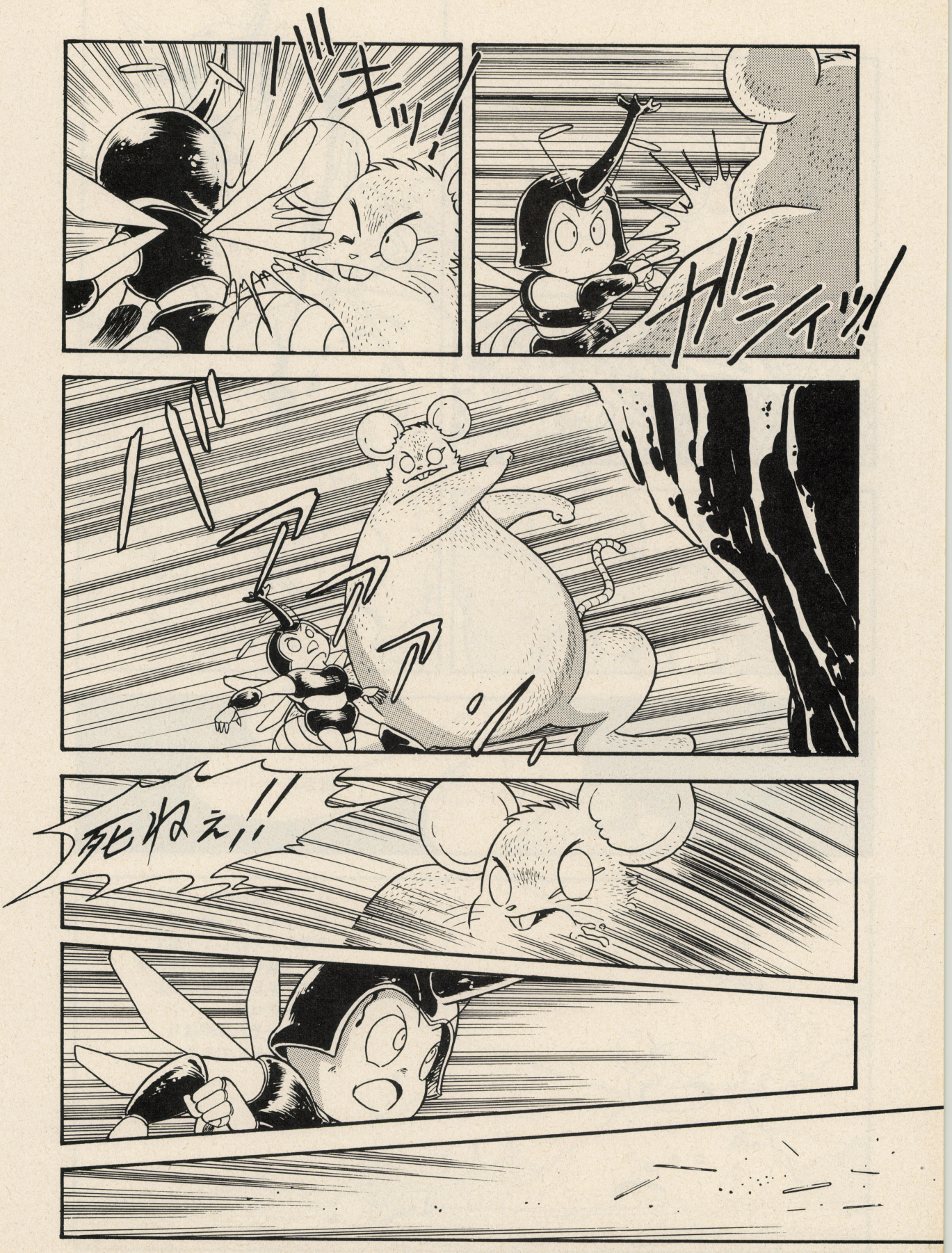


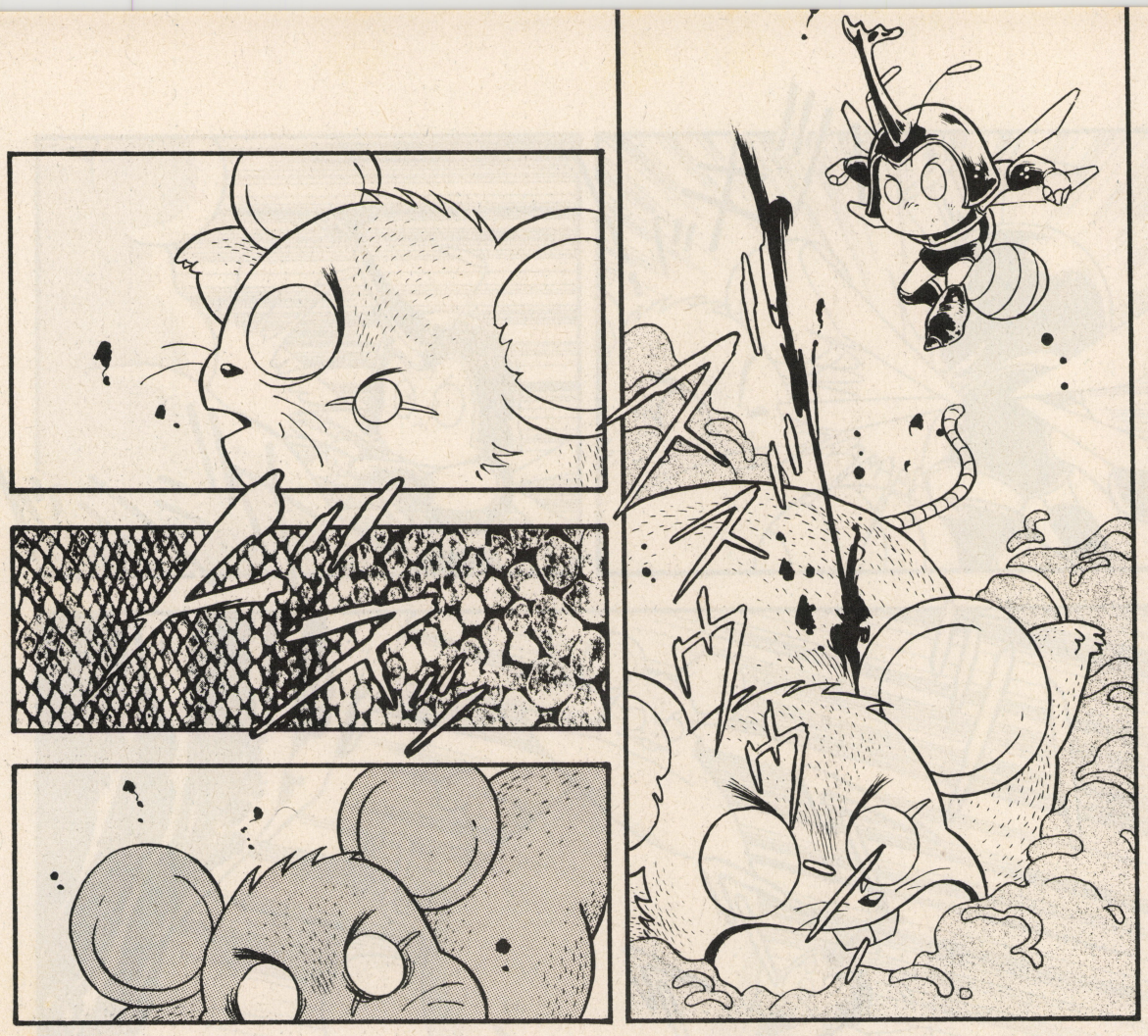
ドブネズミのパラメーター	
攻撃力	8
防御力	6
体　力	23

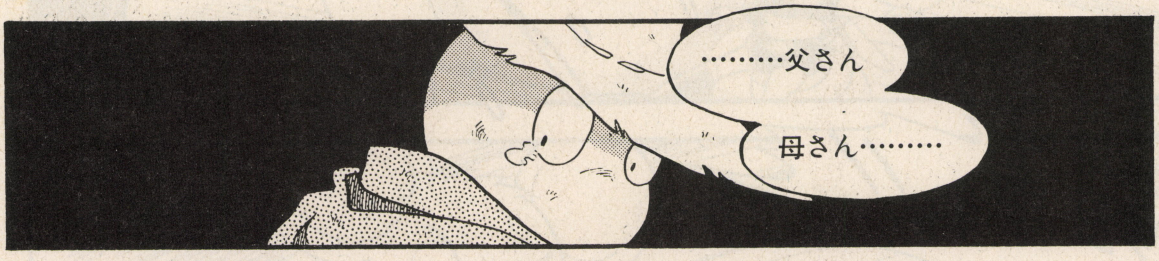


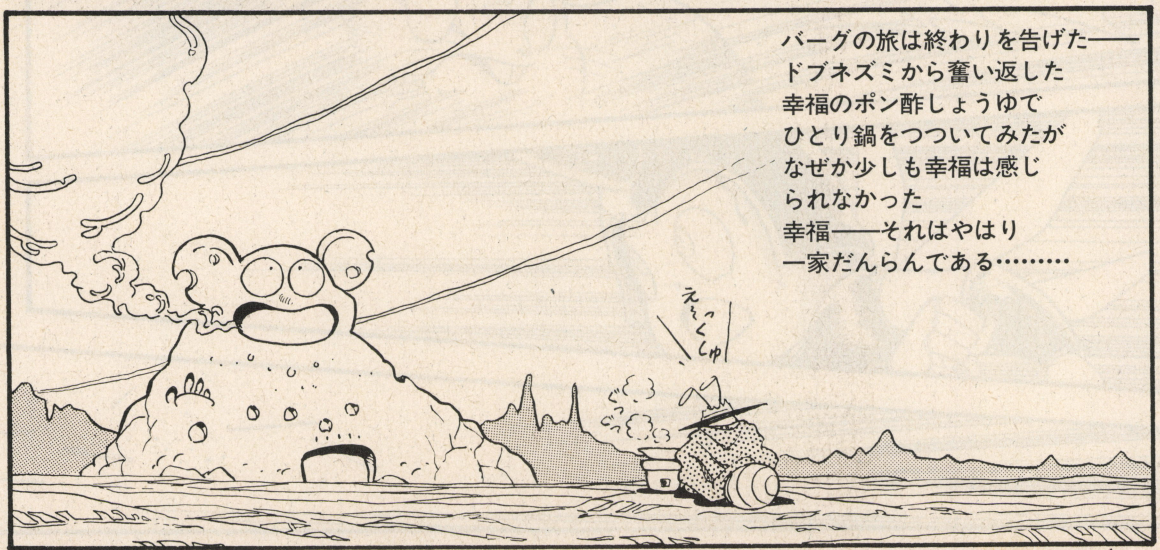





ハッキッ!!
ガシィッ!!
死ねえ!!




……父さん
母さん……


バーグの旅は終わりを告げた——
ドブネズミから奮い返した
幸福のポン酢しょうゆで
ひとり鍋をつついてみたが
なぜか少しも幸福は感じ
られなかった
幸福——それはやはり
一家だんらんである……
えっくしゅ
ぶるぶる

88.11.16 た.

END

AMUSEMENT RADAR

ちょっと早いけど、新年オメデトサン
オモシロ情報120%で迫ります！

アイドル探検隊
⑤
増田未亜ちゃんの巻

ドクトル・グッチーの
•今月のこれがイチバン

•今月のビデオカタログ

J.D.&ブルックリンの
映画にもいろいろある

パソコンだけがゲームじゃない
THE GAME MUSEUM

ベラ子の
怒濤の小物グラフィティー

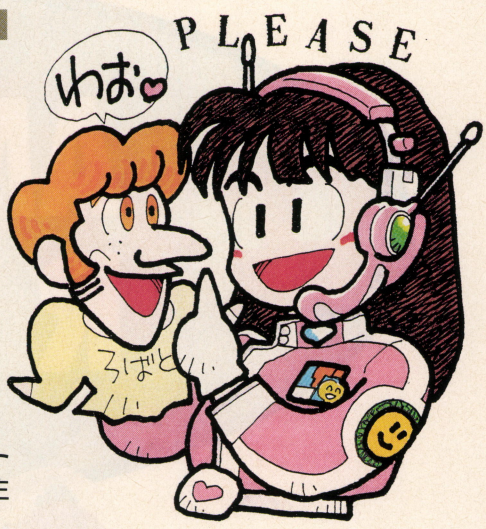
くるんまの
I LOVE アーケードゲーム

今年も充実アミューズメント・レーダーをヨロシク！　アイドル、ビデオ、アニメに映画。おしゃれおもしろグッズやおもちゃイロイロ、楽しいゲームのかずかずも続々と待機中、とにかく情報ギッシリ満載なんであります。

Ｄｒ．グッチー特別版

アイドル探検隊

第５回 増田未亜ちゃんの巻



私ロバートは今月もキャワイイ女の子を探し求めて探検しまーす！　今月は、話題のビデオ『地球防衛少女イコちゃん2』の主演、増田未亜ちゃんを探検してきましタヨ〜〜ン!!

ここは若者の街 渋谷でゴザイマース！

ハァ〜イ！　みなさん１カ月のごぶさた、ロバートでぇス。今月は、超極楽SF美少女特撮ビデオ『地球防衛少女イコちゃん２』のイコちゃん役、増田未亜ちゃんの登場デース（『地球防衛少女イコちゃん２』の紹介は、このあとのビデオ紹介のページを見てネ）。

さ〜て、未亜ちゃんがよくショッピングに行くという渋谷の街で今回の撮影は行いマシタ。おなじみパルコ前の交差点や、スペイン坂のあたりでパチパチ特写！　ではこのあたりで、未亜ちゃんに撮影のときのおハナシを聞いてみまショ——。

「えっ　苦労なんかはほとんどなかったですヨ。スタッフの人も、みんなおもしろい人ばかりで。とくに監督の河崎さんなんか、森田健作ふうの好青年で（笑）。とっても楽しかったです」

何か印象に残っていることは、ありますカ？

「えーと、今回、けっこう特撮の合成シーンなんかもあったんですヨ。そういうシーンだと、いったいどういうふうに仕上がるかわかんないので、おも

渋谷の街で撮影してると、道行く人々が未亜ちゃんに注目。これだけキャワイイんだから、ま、それも当然ですネ。

しろかったですね。もちろんうまくいきましたけど（笑）」

なるほど。その仕上がりは、みなさんビデオを見てくださいネー。あと、これからの目標はなんですカ？

「はい。歌とかも歌ってるんですけど、もともとドラマ出身なので、いろいろな役に挑戦していきたいですね。あと、私けっこうコメディーっぽいのが好きなんですよ。明石家さんまさんの大ファンだし。だから、さんまさんのドラマや、仮面ノリダーなんかにも出演してみたいんです（笑）」

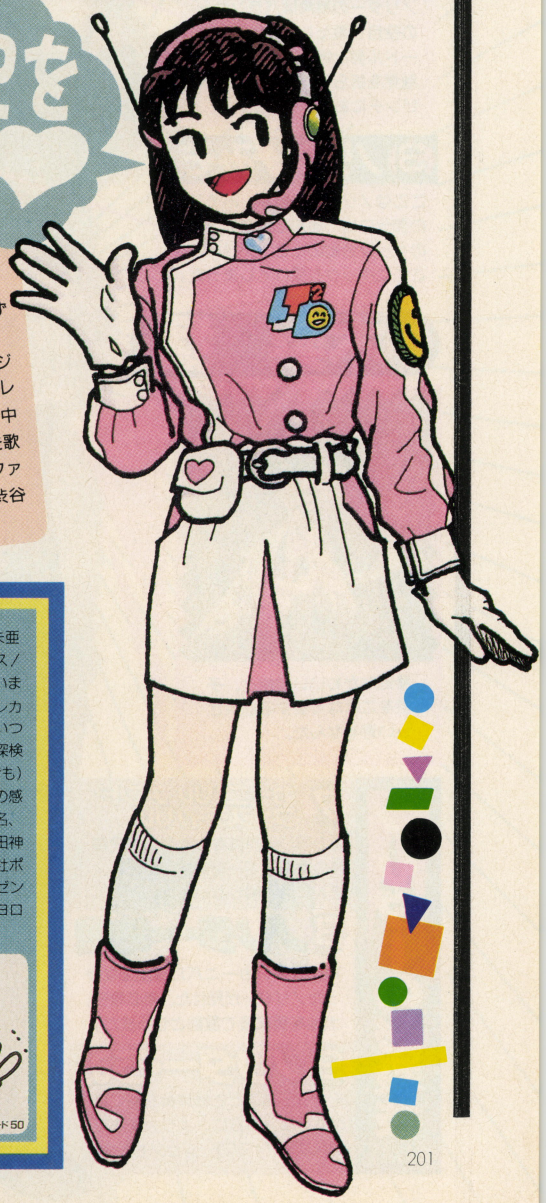
オゥ、見かけによらず、そういうノリがあるとは！　今度よかったら、私とコメディーしてみましょう。

それではみなさん、『地球防衛少女イコちゃん２』ともども、これからバリバリ売り出す未亜ちゃんをヨロシク！

私ロバート赤丸すいせんのカワイ子ちゃんでース！

撮影／森山成雄
イラスト／近藤豊丸

イコちゃん2をよろしくネ♥

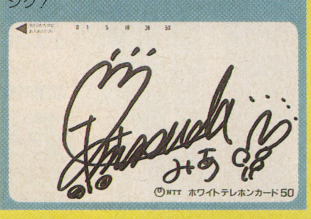


増田未亜（ますだ・みあ）
昭和47年5月6日生まれ。血液型O型。身長154cm、体重39kg。B77・W56・H80。「すっこけ3人組」、「はずめ／イエローボール」などのドラマ作品でデビュー。またミュージカル『小公子セディ』の主役、コロムビアレコード『キューティーズ・クリスマス』の中の1曲、「夏のかおりのクリスマス」などを歌ったり、幅広い活躍ぶりを見せている。ファンレターのあて先は、〒150東京都渋谷区渋谷3-13-11㈱エヌ・エー・シー内。

おなじみ読者プレゼント

ハーイ／　今月のプレゼントは、増田未亜ちゃんのサイン入りテレホンカードでェス／

なんと10名の方にプレゼントしちゃいますヨ（P. 207の、「夢カメラ2」のテレカ5名様も、次の応募要項でヨロシク）。いつものように官製はがきに、①アイドル探検隊で取り上げてほしいアイドル（何人でも）②アニメ質問箱への質問③このページの感想、注文。そして希望商品、住所、氏名、年齢を書いて、〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7　昭和第2ビル㈱新企画社ポプコム編集部・Dr.グッチー1月号プレゼント係へ。1月8日の消印有効でス／　ヨロシク／



新春特別企画

仮面ノリダー 28のひみつ!!

こんな大ワザ

見よ！神をも恐れぬこの究極の企画を!!
POPCOMでしかできないじゃろう!!
「とんねるずのみなさんのおかげで
す」フジテレビ系　毎週木曜夜9時より、
大好評放映中!!

これがノリダーだ!

1 ノリダー触角

ノリダーの触角はバランサーの役目を果たしているぞ。プードル男と戦ったときはこの触覚を折られ、ノリダーは大ピンチにおちいったぞ！

2 ノリダーアイ

ノリダーアイのアイは、目のことじゃないぞ。〝愛〟のことだ。ラッコ男によって改造されてしまったマリナさんを元に戻すときに使ったハート形の光線だ。

3 ノリダーみぞ

ここはノリダーの弱点。みぞおちの部分に当たるんだ。コアラ男とのキック合戦のとき、ノリダーはここにキックを受けてしまった。

4 ノリダーベルト

このベルトの風車に風圧を受けることによって、木梨猛はノリダーに変身するんだ。いってみれば、ノリダーの心臓に当たる部分だ。

5 ノリダージャンプ&キック

ノリダーの最大の必殺技だ。近くの木や岩に一度ジャンプしてから、三角げりの要領で敵に反転キックを加える。ほとんどの怪人は助からないぞ！

♪植物よ、でっかくな〜れ〜!!
でおなじみの仮面ノリダー総力特集。これで君もノリダー博士。
POPCOMだけの超企画だぜ!!

6 木梨 猛

身近なかわいい動物と、子供をこよなく愛する心やさしい青年なんだ。

ノリダーの必殺技

7 カーニバル アンド フェスティバル

力の弱い戦闘員をなぎ倒す、2種類のエネルギー衝撃波。ただし、怪人には通用しないんだ。

8 ノリダー・地震

触角を失いカーニバルを使えなかったノリダーが見せた、新必殺技。大地を衝撃波で震動させる技だ。

9 ノリダー・うみ

チョコ玉男のとき戦闘員を海に落とした技。のちに、より大勢を倒すパワーアップバージョンも登場。

10 ノリダー・よいこになれビーム

カルガモ男によって、子ガモさんにされたマリナさんたちを救った光線。人間の善の心を強化するぞ。

11 ノリダー・投げ

さまざまな場合に使われる、オーソドックスな技だ。このほか〝階段落ちなさい〟、〝飛び降り〟がある。

12 ノリダー・バトン

敵のバトンを奪い、そのままはじき返す技だ。ほかにも〝ラッコスペシャル返し〟などの技もある。

13 ノリダー・ハシゴ

どこからともなく取り出すアイテムで、ハシゴのほか、〝バリカン〟、〝虫メガネ〟、〝磁石〟もあるんだ。

14 ノリダー・ビーム

このビームは万能光線で、敵を倒すだけでなく、プードル男を元のかわいいプードルに戻したりする。

15 ノリダー・ピンチ

ノリダーが苦戦したときに叫ぶ言葉だ。しかしこの言葉を叫ぶことによって、逆転パワーがわくのだ。

これが悪の組織ジョッカーだ

世界征服をたくらんでいる——といいつつも、いつもマリナ誘拐しかしない謎の組織ジョッカー。恐るべき怪人たちの能力、作戦、弱点を、徹底的に分析したぞ。ノリダー、ピーンチ!!

ノリダーの仲間たち!

ノリダーを支える、あるいは敵対する人々3人を紹介。一癖も二癖もあるぞ!

16 立花藤兵衛

喫茶アミーゴのマスターで猛ガノリダーであることを知っている。猛やマリナの相談役でもあるんだ。

17 マリナさん

女子大生のマリナは、猛のガールフレンドだ。だがそのために、いつもジョッカーにさらわれている。

18 ファンファン大佐

悪の組織ジョッカーの大幹部だ。昔はジョッカー将軍とも呼ばれていた。愛用の靴は、"マドラス"だぞ!

19 ラッコ男

▶能力＝ラッコの改造人間。ジョッカーの怪人第1号で、両手の貝は"ラッコスペシャル"という武器にもなる。目から怪光線も出す。

▶作戦＝マリナをはじめとした美人をさらい、改造人間を造る。
▶弱点＝貝を失うと弱くなり、キックに倒れた。

20 カルガモ男

▶能力＝カルガモの改造人間。ネギを使い攻撃してくる。また、マリナと子どもを子ガモにしてノリダーを襲わせた。ねんざしやすい。

▶作戦＝母カルガモのふりをしてマリナを誘拐。
▶弱点＝ねんざして足のバランスを失い、キックに倒される。

21 コアラ男

▶能力＝"必殺抱きつき攻撃"で改造されたマリナを繰り出したり、"ユーカリの葉攻撃"で毒ガスを放射するなど多彩な技があるぞ。

▶作戦＝コアラのぬいぐるみを街にバラまき、人々をあやつる。
▶弱点＝おなじみノリダーキックに倒された。

22 チョコ玉男

▶能力＝6体のチョコ玉男が存在し、チームワークによる"ボインボイン作戦"、さらに手足をひっこめると無敵の防御態勢になる。

▶作戦＝子どもにニセのチョコ玉をくばり配下にしようとした。
▶弱点＝熱に弱くノリダー虫メガネに倒れた。

23 プードル男

▶能力＝目から催眠光線。また犬の改造人間なので足が速く、ドッグフード攻撃などもある。
▶作戦＝かわいいプードルのふりをして、人々を誘拐する。

▶弱点＝ノリダーバリカンと急所けりにやられ、最後はビームで元の姿に戻った。

24 レンタルビデオ男

▶能力＝初の機械改造人間。リモコン攻撃を使い、一時停止、早送り、コマ送り、などで人間の動きを自由自在にあやつる。

▶作戦＝リモコン攻撃で無差別に人を襲う。
▶弱点＝風の強い日はバランスがとれず、ヘッドバットに死ぬ。

25 ウサギ男

▶能力＝ファンファン大佐が、ノリダーの好きな"身近でかわいい動物"をコンセプトに造り出した改造人間。

▶作戦＝かわいい動物に弱いノリダーに、心理的な攻撃を加えて倒す。
▶弱点＝最後は月へ追放される。

26 カンガルー男

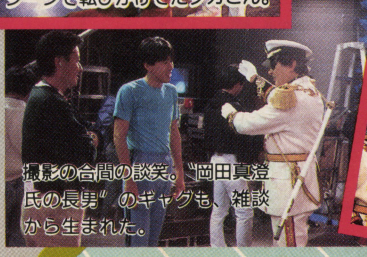
▶能力＝今までの怪人に比べ、体力が大幅にパワーアップしている。コアラ男に続く、オーストラリア産の怪人なんだ。強いぞ。

▶作戦＝ちびっ子ハウスの子供たちを誘拐。
▶弱点＝チビノリダー&ノリダーのダブルヘッドバットに死す。

27 ノリダー撮影現場ルポ

ハッキリ言ってヌイグルミは動きにくい。リバーサルでは登場シーンで転びかけてたタカさん。

怪人の写真をはるスペースは、ほかにも用意されているので安心?



撮影の合間の談笑。"岡田真澄氏の長男"のギャグも、雑談から生まれた。

1回の撮影で2本分撮影。この日はウサギ男とカンガルー男。

やあ! 今月の仮面ノリダー特集はどうだったかな。たまには、こんなぶっ飛んだ企画もいいじゃろ? じつはこれは、近々始める予定の"グッチーのテレビ研究室!"というコーナーの準備編だったのじゃ!! 今年の春ぐらいにはスタートするので、ご期待を。取り上げてほしい番組や今回の感想、待ってるぞオ〜ッ!

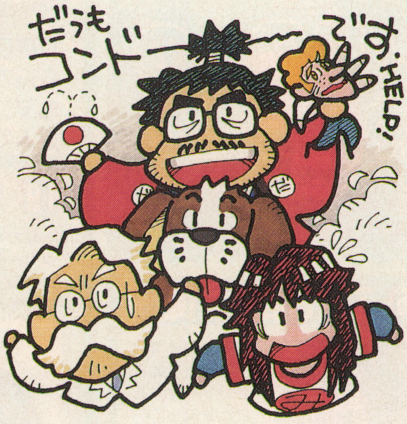
28 仮面ノリダー放映リスト

回数	放映日	サブタイトル	備考
0	3/11	恐怖ラッコ男	幻の第1話に当たる
1	10/13	恐怖カルガモ男	事実上の第1話
2	10/20	恐怖コアラ男	満里奈のパジャマ姿
3	10/27	恐怖チョコ玉男	ノリダーが大苦戦
4	11/3	恐怖プードル男	怪人を元の姿に戻す
5	11/10	恐怖レンタルビデオ男	生物以外の怪人登場
6	11/17	恐怖ウサギ男	怪人を殺さなかった
7	11/24	恐怖カンガルー男	チビノリダー登場
8	12/1	恐怖ゾウ男	ノリダーの動物園対決
9	12/8	恐怖リス男	(変更の可能性あり)
10	12/15	恐怖ニセノリダー!	(変更の可能性あり)

撮影／森山成雄・協力／フジテレビ広報部

ANIMATION VIDEO

ドクトル・グッチーの 今月のこれがイチバン



まだ12月じゃが本誌は1月号！　ひと月ほど早いクリスマス&お正月気分でバンバンいくぞ〜!!　とりあえず新春特集の第1弾!!　1989年も、パワー全開で傑作ビデオを紹介していくぞい!!

美少女特撮巨編!!

地球防衛少女イコちゃん2

ルンナの秘密

まぁ、なんじゃな！　明るく楽しい作品を見たいならコレじゃ！　ここまで楽しいハッピーな気分にさせてくれた作品は久しぶり。星5つの赤丸作品じゃぞ。

（ドクトル・グッチー＝G。ミポリン＝M。新キャラ、このページのイラストを担当するコンドー氏＝Kと本文中では略されます）

G／この作品は、宇宙一友人が多いと自他ともに認める超C調監督、河崎実が自信を持っておすすめする究極オリジナルビデオムービーなのじゃ！

M／だれです？　その河崎実って？

K／だーっ！　それは、この作品のスタッフの一人でもあり、このページのイラストも担当している、私コンドーが解説しましょ〜〜〜ッ！　ども！

G／またヘンなヤツが現れたのぅ。

K／だーっ！　河崎実監督とは、アマチュア映画時代から、娯楽映画を撮らせれば超天才と呼ばれていたお方でス。前作『地球防衛少女イコちゃん』も、極楽痛快ムービーとして、高い評価を得ておりやす。

G／今回は、初代イコちゃんこと、河井（かわい）イコが、クラブの後輩である菅河（すげかわ）イコちゃんに、願いをかなえてくれる不思議メカ〝スーパーインカム〟を預けるところから始まる。2代目イコちゃんの誕生じゃ！　初代同様、地球防衛組織〝L.T.D.T.〟に入隊したイコ。しかしそこで彼女を待ち受けていたのは、欲望生命体にあやつられたエリート隊員、ルンナの罠だった！

K／だーっ！　美少女3人に、竹中直人も特別出演。作品監修は、「ウルトラマン」などで知られる実相寺昭雄とくりゃ見ないテはありやせんぜ！　とにかくメカあり美少女ありギャグありの超傑作！　絶対に見てソンのない1本！　ホントよ！（12月17日、バンダイより発売。〝1〟も入って定価1万800円）

ルンナ隊員は、L.T.D.T.極東支部に、何の目的で来たのか!?

こいつがイコちゃんガールズと、本人も出演している河崎監督だ！　この3人の美少女が、画面を所せましと暴れまくるのじゃ！　ラッピー♡

これがイコちゃんの世界だ

美少女、そしてメカ！　アニメではありがちなコンセプトじゃが、実写で見ると新鮮なんじゃな、これがまた。

二代目イコ

増田未亜ちゃん扮する二代目イコ。先輩のあとを継ぎ、地球の平和を守るぞ！

初代イコ

磯崎亜紀子ちゃんの演じる初代イコちゃんは、宇宙高校進学のため、現役を引退？

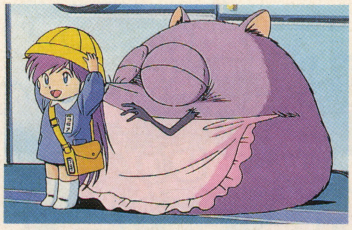
ルンナ隊員

今回、カタキ役になるルンナ役には、田山真美子ちゃんが挑戦。とても14歳にゃ見えない知的さ。

L.T.D.T.の地底メカ。すごいデザインだ！

L.T.D.T.の新型防空単独戦闘機。けど弱いぞ！

ルンナの自家用機は、とってもつおいぞ。



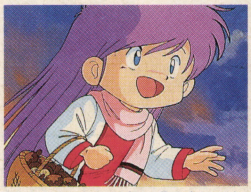
コミカルSFホームドラマ

宇宙家族 カールビンソン

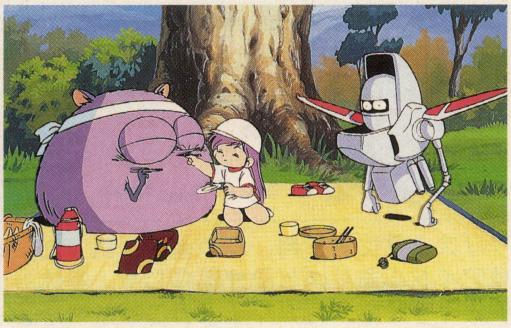
人気コミックのアニメ化。アニメにしやすそうな作品だけに、安心して見られるのじゃ。

M／かわいくてけなげなコロナちゃんが大活躍する、「宇宙家族カールビンソン」（あさりよしとお原作）が、アニメになっちゃうんです。コロナちゃんって、まるでワタシみたい。ウフ♡

奇妙な〝おとーさん〟、〝おかーさん〟をはじめ、さまざまな宇宙生命体が登場してきます。



コロナちゃんは5歳。明るくて、やさしい子なのです。



G／なにいっとるんじゃ！　大ウソつきのニギヤカ娘が！

M／えーい、やかましいわい！

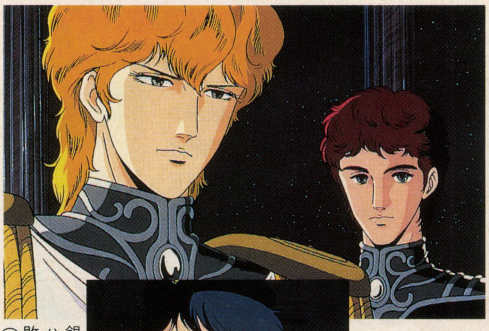
G／ス、スイマセン……。

M／オホホ、ゴメンなさい。さて、この作品の紹介をしなくてはのー。えー、宇宙暦昭和47年、宇宙旅芸人のカールビンソン一家は、ふとしたことで、地球人のみなし子を育てることになりました。その女の子はコロナと名づけられ、元宇宙の戦士といわれる（本当かどうかはだれも知らない）〝おとーさん〟とやさしい宇宙獣（？）の〝おかーさん〟のもとで、スクスクと育っていきました。これはそんな宇宙家族の、心あたたまるお話なのです。かわいくておもろい、おすすめ作品ヨ。12月21日、徳間書店より発売。定価9800円。

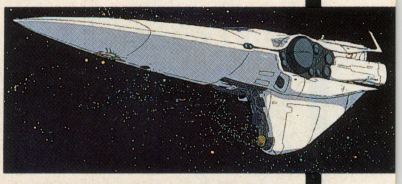
空前のSFビデオアニメシリーズ

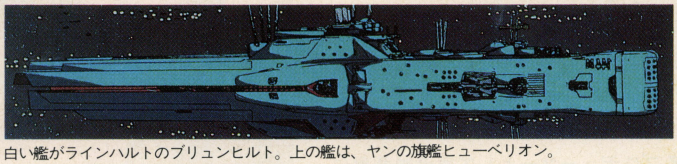
銀河英雄伝説

毎週1本発売で定価2500円／　全130巻をめざす、究極のビデオシリーズ。第1期、全26巻発売は、12月21日からだ／　スゴイぜ。

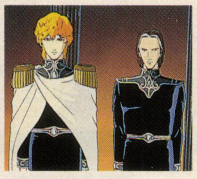


銀河帝国の〝常勝の天才ラインハルト〟（上）と、同盟軍の〝不敗の魔術師ヤン・ウェンリー〟（右）。これは2人の物語だ。





白い艦がラインハルトのブリュンヒルト。上の艦は、ヤンの旗艦ヒューベリオン。



ラインハルトには味方の中にも敵がいた……。

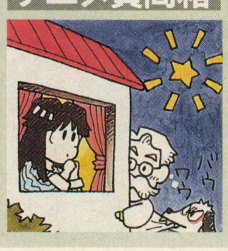
人間ドラマが中心の作品だ。

M／ワタシ、この作品の記者発表に行ってきましたが、いやはやスゴイ作品が出たものです。

G／ウム。田中芳樹原作の、全10巻の大河小説を全130巻のビデオアニメにするとはのぅ。単行本1巻分を、ビデオ13本に収録。とりあえずは1、2巻の26本が、なんと2500円で発売されるのじゃ。しかも、週1本のペースでじゃよ。まさに世界ビデオ界初の大事業じゃの。ストーリーは、はるかな未来の銀河系。銀河帝国と自由惑星同盟2つの陣営の、若き天才指揮官の戦いと情熱のドラマじゃ！

M／12月21日より、通信販売のみでの発売となります。問い合わせは、キティ・エンタープライズ（☎03-780-8651）マデ。かけまちがえないでネ！

Dr.グッチーの アニメ質問箱



G／今月は大阪府の渡部貴浩クンの質問じゃ。

「今度発売されるガンダムのオリジナル新作ビデオには、アムロとシャアは登場するのでしょうか？」

　このガンダムの新作とは、89年春に発売予定の『機動戦士ガンダム0080〜War in the pocket』のことじゃ。全6巻の完全オリジナル作品で、バンダイから発売される。さて質問の答えじゃが、少なくとも、シャアはまず出ない。しかしながらこのビデオは、1年戦争時代のストーリーなんじゃ。そこでニュースの記録フィルムとして、ホワイトベースと白いモビルスーツ（ガンダム）はチラッと映るらしいのじゃ。オット、これはここだけの情報じゃぞ。このビデオの詳細は、次号で紹介しよう。質問を送ってくれた渡部クンには、希望商品であるリカちゃんのサイン色紙を送っちゃおう。期待しとれよ！

今月のビデオカタログ

CHRISTMAS AND NEW YEAR おめでたビデオ特集

クリスマスにお正月、いやぁ〜、めでたいのぅ。今月も、映画ありアイドルありのビデオ紹介じゃ。冬休みはおコタでヌクヌクビデオでも見ながらカウチミカンじゃ〜〜〜!!（なんのこっちゃ）

伝説の香港ノワール映画の原点がついにお目見え！ 愛、裏切り……そして復讐！ これがアジアパワー

クーロンズ・ソルジャー
九龍の獅子

原題は『省港旗兵』。タイトル用の造語だが、この映画の大ヒットで、中国から香港への密入国者を総称するスラング（＝俗語）となってしまった！　また、「九龍城」とは、警察権力も及ばないスラム街で、正真正銘の無法地帯なのだ。

G／『男たちの挽歌』など、俗に香港ノワールと呼ばれるハードボイルドアクション映画の先駆けとなったのがこの作品じゃ。「ノワール」といってもココアのことではないぞ。あれは「ルノアール」じゃ。
M／……ダジャレ、好きなんですね。
G／製作は『デブゴン』シリーズのサモ・ハン・キンポー。監督のジョニー・マックは、『愛と復讐の挽歌』などで今や名プロデューサーとして香港映画界にその名をとどろかせているのじゃ。
M／スタッフの名前を聞いただけで、できばえは保証つきってもんですね。

G／中国からの密入国者の一人・大東（ダトン）は、元紅衛兵だった5人の仲間と宝石店強盗をくわだてる。家族のため、生活のため……。しかし計画はことごとく裏目に出る。逃走の末、無法地帯・九龍城へと追いつめられた彼らは……。SFX不要。これぞ、アジア・アクション映画だ。

東北新社より好評発売中。定価1万4800円。
衝撃的バイオレンスシーンの連続にアタマクラクラ……。

SFXを超えた——？ サイキックエフェクツとは??

イデア

監督・脚本に、『夢見るように眠りたい』の林海象。

映画監督の大島渚も登場。超能力にただただア然……。

G／エスパー清田のサイキックパフォーマンスビデオじゃ。スプーン曲げや念写など、清田くんの得意技を見てるうちにパワーが伝わってくるかも。
R／ワタシの国にもユリ・ゲラーというエスパーは、いマス。対決させてみたいデース。
G／ポニーキャニオンより、定価1万4800円で発売中じゃ。

マルサの女2 1より2倍面白い！ マルサが来るぞ〜

ハードボイルドばりのアクションも披露する宮本信子。

敵は政治家、銀行と結託した超大物地上げ屋。

G／1作ごとに日本映画界にセンセーションを巻き起こす伊丹十三監督作品じゃ。今回のターゲットはにっくき地上げ屋。マルサの女・板倉亮子の奮闘ぶりやいかに？
R／でもニッポンの税金高すぎマース！　マルサ嫌いデス。
M／同感！　ビンボー人をイジメるんじゃねーや！

東宝ビデオより好評発売中。定価1万4800円。メイキング『マルサの女をマルサする2』は定価1万円。

藤子不二雄Ⓕ原作！3大アイドル共演第2弾 夢カメラ2

靖子ちゃん主演は第2話「さ・よ・な・らジゴロ」。

R／ひな祭りの恒例となった『夢カメラ』パート2デス。パート1では、キョン^2、ミポリン（本家）、オギノメちゃん。そして今回はナンノ、富田靖子、三田寛子と、当代の人気アイドルが共演してくれるのが、とーってもウレシイデース！

G／不思議なカメラを手にすることで、3人がそれぞれ体験するオカルティックな物語。オムニバス形式でまとめ、ストーリー的にも大満足じゃ。まさにお買い得といえよう。

M／フフフ、シリーズ全話を通じていろんな役で出演のイッセー尾形サンもお見のがしなく！

G／トワイライトゾーン＋アイドル。長生きはするもんじゃて。

ナンノ主演の第1話「ブルートレイン・ブルース」。寛子ちゃん主演の第3話「闇からの訪問者」はホラータッチで出色のできばえ！

東宝ビデオより好評発売中。定価1万1000円。こうなるとパート3が待ちどおしいぞ！シリーズ化希望！

渡辺美奈代 ZENBU MINAYO

トレンディー・アイドル美奈代の魅力がバクハツ！　歌え！　踊れ！

R／最近19歳になって、メキメキと色っぽくなった美奈代ちゃんの1stビデオデース！　9月9日の中野サンプラザコンサートに加え、撮り下ろしイメージ・シーンも収録。1本で2度お得ってやつデスネ！　全11曲収録。

G／おニャン子から完全に独り歩きを始めた美奈代の姿をぜひ見てくれい！　これぞアイドルの王道じゃ！

R／CBS・ソニーより、12月21日発売予定。定価4800円デース！

南野陽子 ÉTÉ DU CINÉMA

R／ナンノの今年のサマーコンサート最終日を完全収録！　歌手・南野陽子の成長ぶりに、きっと見る者すべてが感動マチガイナシデス。

G／ワシとしては「スケバン刑事2」のころのナンノが好きなんじゃが……。

R／そーいうヒトにこそ、このビデオを見てほしいデース！　CBS・ソニーより、12月21日、定価7800円で発売予定。

番組特報！ CIC・ビクター 3500円 ビデオシリーズ

ポール・ニューマンとロバート・レッドフォード夢の共演作。あっと驚くラストのドンデン返しは何度見てもカ・イ・カ・ン！！　クリスマスなんかにシャンパン片手に見るとアダルトでいーぞ！

ダイアン・レインがビューティフル！　マイケル・ベルエがカッチョエエ！　アクションバリバリ、ギグシーンガッツンガッツン！（カタカナばっかし）いつの時代か不明だが、ナゼか近未来っぽくて◎。

あの『トップガン』の前身というべき作品。海軍のパイロットたちの生きざまと、その愛を描く基本プロットは全く同じ。こちらの方が、よりラブロマンス色が強い。

ウヒョー！！　こんな新しい作品も出るぞ！　ご存じマイケル・J・フォックス主演の傑作SFコメディー！　第2弾も来年早々にクランクイン！　やっぱり未来での話になるらしーぞ！　超期待大！！

超スゴーイ！　CIC・ビクターより、名作ソフトが空前の低価格で再リリース！　第1回発売は12月2日。上記作品のほか、23タイトルがドカーンと登場！　ウレシー。

おまけのコーナー

みなさんからのお便り待ってマース！

G／今月も無事終わったのぅ。

M／どーでもいいですけど、ワタシ米米クラブのカールスモーキー石井さんのファンなんです。同じ趣味の人、お便りください。このページでとり上げまーす♡

G／えーい！　そーゆーのを公私混同というんじゃ！　ともかく、今月のお年玉プレゼントは、先の増田未亜ちゃんのサイン入りテレホンカードを10名様。さらに、『夢カメラ2』のテレホンカードを5名様にプレゼント！　あて先はP.201にのっとるからの。

M／ところでプロフェッサーMの正体って何だったんですか？

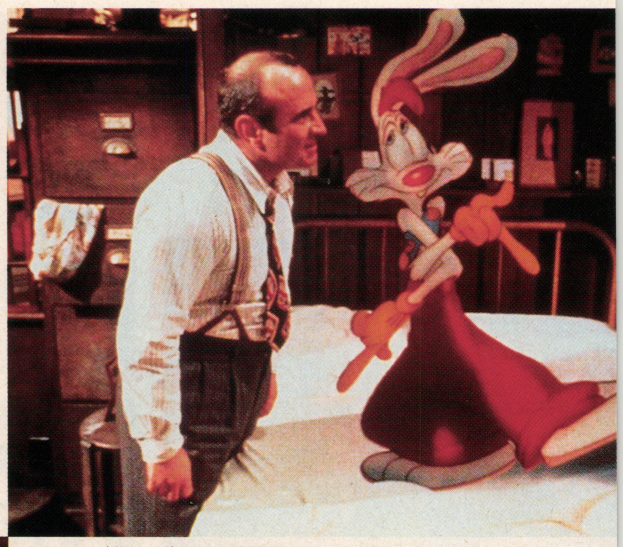
G／それは……、あ？　いかん、今月はもうページがない。くそー、次号で誌面対決をするからのー！！（続く）

J.D.&ブルックリンの 映画にもいろいろある

もう、『ロジャー・ラビット』見た？　絶対おすすめだからね。ほのかなラブストーリーもあるので、彼女と行ってもいい映画。もちろん家族で見てもOK！

WHO FRAMED ROGER RABBIT
ロジャー・ラビット

ロバート・ゼメキス監督
ワーナーブラザーズ映画配給
公開中

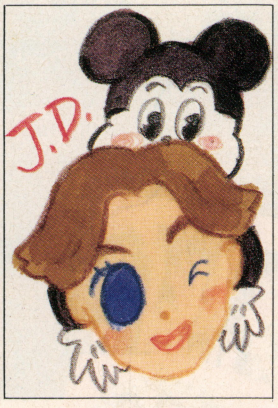


ねーっ！　新鮮な映像でしょ。画面見てるだけでうれしくなるのだ。

（左）ボブ・ホスキンスと、赤んぼ役トゥーン。このキャラがまたいい。（右）すっごく恐ろしい判事のドゥーム。クリストファー・ロイドが快演！

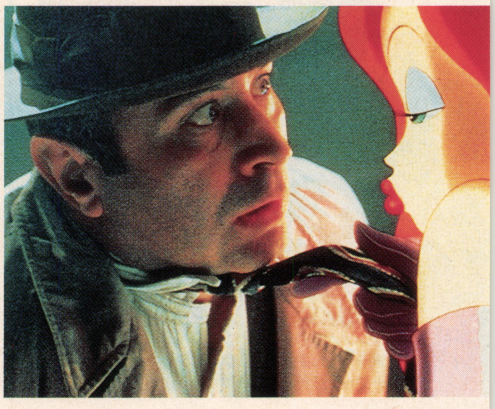
全世界的必見映画。映画館へ急げっ！

この映画、アニメと実写の合成ということで、前評判は十分だったけど、なんとなくそんなに期待できなかった。発想自体はこれまでにもあったけど、どうしても違和感があるような……。ところが、映画が始まると、そんな危惧は、どこかへ行ってしまい、まんまと映画の世界に入り込んでしまった。何より冒頭のアニメーションシーンが笑わせてくれる。ここは、フルアニメなんだけど、とにかく、例によってというかスラップスティックなギャグの連発で、だれでも夢中になれるのではなかろうか。ロジャー・ラビットが冷蔵庫の下敷きになって、扉を開けると、ロジャーの頭のまわりに鳥が飛んでる。「カーット！」の声。ここは1947年のハリウッド、アニメ映画のスタジオなのである。で、ふつうの人間が、トゥーンと呼ばれるアニメキャラクターの俳優を使って映画を作っているのだ。ギャグの人気〝トゥーン〟のロジャーも、最近は失敗続き。さっきも、台本には鳥じゃなくて、頭のまわりに星を飛ばすことになっていたのだ。ロジャーの心中は、しかしそれどころじゃない。超々グラマーのトゥーンシンガー、ジェシカが、いたずらおもちゃ会社の社長アクメと浮気している、という情報が入っているのだ。心配したアニメ会社社長マルーは、調査に、ボブ・ホスキンス（『モナ・リザ』の人ね）扮するエディー・バリアントという私立探偵を雇う。彼は、弟といっしょに探偵社を作り、主にトゥーン・タウン（トゥーンたちの町）で大活躍していたのだが、弟をトゥーンに殺されてから、トゥーン嫌いになっていた男である。エディーは依頼どおり、ジェシカとアクメの浮気シーンの写真をものにする。だが、その夜、アクメが殺される。警察は、嫉妬に狂ったロジャーの犯行として、捜査を始めるが……というもの。いきがかり上、ロジャーをかくまうエディーだが、舞い上がり症候群というか、いつも笑いをふりまかないと気がすまないロジャーは、目立ってばかり。仏頂面のエディーと、超デコボココンビになるのである。出演はほかにも超豪華キャスト。ダンボ、ミッキー・マウス、ドナルド・ダック、バックス・バニーなどなど。とにかく、アニメーション技術が高く、実写と組み合わせても、全然違和感がない。これはすごいっ！もちろん、内容もいい。アニメが与えてくれる、夢と笑いの勝利をうたったいわゆるひとつの賛歌というか。いつまでも、子供の心を失っちゃいけないなー、なんて思ってみたりするのだ。



トゥーン・タウンに住むのはアニメのヒーローばかり！

右がロジャーの奥さんのジェシカ。エディーもメロメロ。



WALKER

ウォーカー

アレックス・コックス監督
ヘラルド・エース／日本ヘラルド映画配給
89年新春公開

アメリカ史が黙殺した狂気のヒーロー！

海を越えてやってきた〝独裁者〟ウォーカー。その狂気が人や建物を燃やし尽くす！

あの、エミリオ・エステベス主演の奇想天外SFコメディー『レポマン』やパンクバンド〝セックス・ピストルズ〟のベーシスト、シド・ヴィシャスの破滅的青春を描いた『シド・アンド・ナンシー』などを作ったイギリスの映画監督、アレックス・コックスの衝撃の新作である。

近ごろ、軟弱（マイルド）な映画が多いけど、『ウォーカー』には、見る者の内臓をえぐり出すようなパワーがあふれている。

といってもオカルト映画じゃないよ。ボクたちが日ごろ、見慣れた映画とは、その映像センスといい、語りくちといい、まったく違う、斬新な映画なのである。

さて、〝ウォーカー〟とは、19世紀中ごろ、アメリカに実在した狂気の英雄ウィリアム・ウォーカーのことである。

当時のアメリカは、神の意思により隣接国の経済的政治的な「文明化」につとめる権利を授かっている、というきわめて思い上がった思想を持っていた。要するに、他国への領土拡大と、豊かな資源や食料の略奪に力を注いでいたわけだ。

その略奪の先兵として、中米ニカラグアに「58人の決死隊」を率いて乗り込んだのがウォーカー。カリスマ的魅力を持つこの男は結局、ニカラグア全土を血に染めながら制圧し、みずから大統領を名乗る。そして最後に銃殺刑で果てるまでの短い生涯を、ダイナミックかつ美しい映像で描く。必見だ。

主演のエド・ハリスは、『ライトスタッフ』でも好演。

ウォーカーの妻役には、美女マーリン・マトリン！

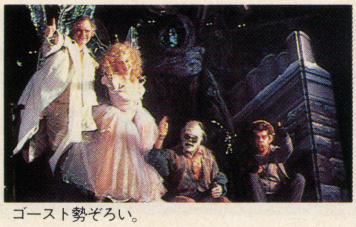
SCROOGED

3人のゴースト

リチャード・ドナー監督　UIP配給　12月18日公開

世界一さもしい男が人生に目覚めるとき！

テレビ界で、最も若いネットワークの社長、フランク・クロス。彼は視聴率の鬼というか、金もうけのことしか考えていないやつだ。そのクロス役に『ゴースト・バスターズ』のビル・マーレーなわけ。で、この男を立ち直らせようとするのかどうか知らないが、彼に、3人のゴーストがとりついて、過去、現在、未来に導くのである。そして、自分の人生にもっと意味を持たせるのに、まだ手遅れじゃないと悟る、というお話。心あたたまる、SFXギャグ映画なのである。監督は『グーニーズ』、『オーメン』、『スーパーマン』などを手がけたリチャード・ドナー。

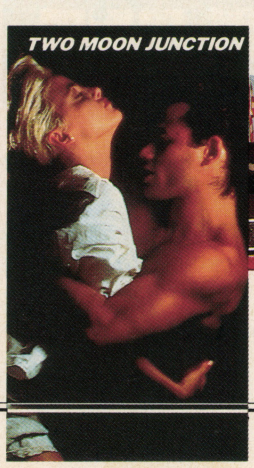


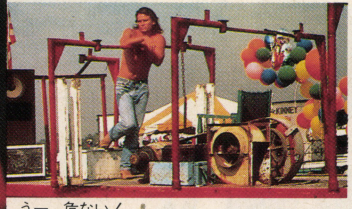
ゴースト勢ぞろい。

TWO MOON JUNCTION

トゥ・ムーン

ザルマン・キング監督
松竹富士配給　12月公開





うー、危ない！

官能派超美人女優、シェリリン・フェン、デビューなのである。

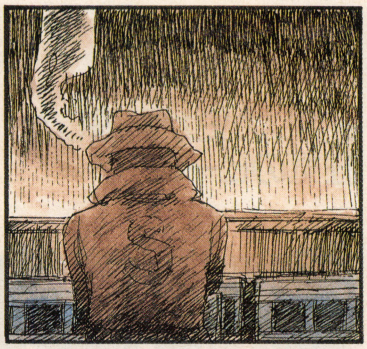
南部の超大金持ちの家に生まれた女性が、やはりエリートコースを歩む男性と結婚する。これはこれで、ふつうのできごと。しかし、彼女の心は晴れない。婚約者には、何か彼女の心をときめかせるようなあるものがないのだ。そんなときに現れた、巡回遊園地の男。粗野だが、魅力に満ちた男性が登場するわけである。

『ナイン・ハーフ』、『シエスタ』で見せた官能と快楽の世界がめくるめくように、画面を通り過ぎる。男の魅力に抗しきれぬ女を、シェリリン・フェンという新人がよく演じている。

パソコンだけがゲームじゃない

THE GAME MUSEUM

お待たせしました。予告から2カ月後の登場の「オリエントエクスプレス――オリエント急行殺人事件」。このコーナーでは、初めてのことだったので、どうなることかと思ってたんだ。



PHOTO／南　正時

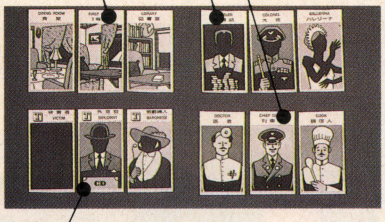
オリエント急行殺人事件

ORIENT EXPRESS

インスタンブールへ向かう国際列車・オリエント急行。その中で殺人事件が発生する。はたして、犯人は？　豪華な列車の中で起こった事件の真相を探るのだ！

ミステリーを乗せて

というわけで、『オリエントエクスプレス』である。ちょうど、パリから本物のオリエント急行がやって来てるから、まあ、なんというかタイミングがピッタリ。12月中旬まで、日本各地をツアー列車として運転される予定だから、キミの街でもオリエント急行が走る！というシーンが見られるかもしれないね。ちなみに、このコーナーの担当者（つまりボクだ）は11月初旬、一般公開を追いかける形で、上野→仙台→大阪と出張に行ったりしたのだが、よく考えてみると、これはまるで鉄道マニアそのものの行動じゃないだろうか（でも、偶然そうなっただけで、ホントは別の仕事もちゃんとしてたのだよ）。



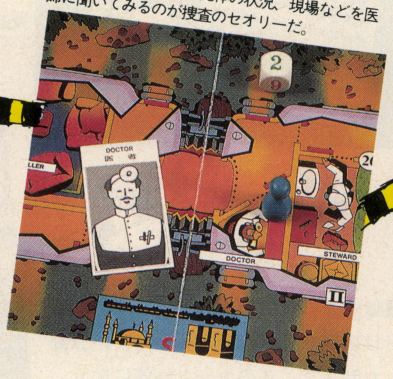
列車内のいろんな場所の状況を表すカード。とくに事件の現場は重要。

乗客のカード。このカード中に犯人がいるのだ。

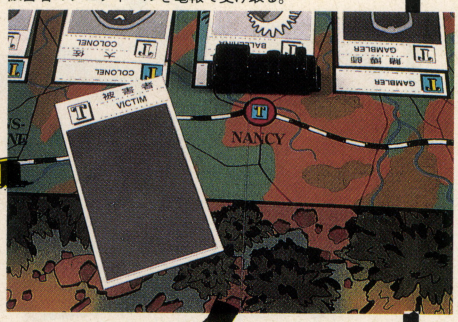
乗務員。犯人じゃないから、その証言はとても重要。

電報。Tの印のついた駅に列車がいるときもらえる。

事件シート。全部で10種類。乗客や乗務員、現場の状況などが書かれたカードと、事件の真相カードで1セット。



殺人事件発生。まず、死体の状況、現場などを医師に聞いてみるのが捜査のセオリーだ。



被害者のプロフィールを電報で受け取る。

列車長に質問。乗務員の証言は、かなり参考になる。

ゲームのテーマはというと、これはミステリーもののボードゲームである。プレイヤー全員が探偵となって、列車内で起きた殺人事件の犯人を捜す、というものだ。

基本的なシチュエーション（舞台設定）は、こうである。すなわち——

キミは、有名な私立探偵。旅行のため、パリからイスタンブール行きの特急列車に乗り込んだ。ヨーロッパを横断する伝統の国際列車『オリエント急行』。豪華な設備は、まさに走るホテル。

だが、そこで殺人事件が起こった。ほうっておくわけにはいかない。探偵としての腕の見せどころだ。しかし、車内には、キミのほかにも有名な探偵が乗り込んでいる。最初に事件の真相をつきとめ、探偵としての名声を得るのははたしてだれか!?

事件の舞台となるのは、オリエント急行の2両の車両。最後尾の車両には客室があり、それぞれ1等客室が3部屋、2等客室が3部屋。いずれもコンパートメント（個室）だ。その前の車両には、サロン、キッチン、食堂、そして図書室がついている。登場する人物は、乗客8名、乗務員7名、そして被害者1名と探偵であるキミたちプレイヤー。犯人はこのなかに必ずいる。すでに列車はパリを離れ、一路イスタンブールへと向かい始めた。事件解決のタイムリミットは、イスタンブールに列車が到着するまでだ。

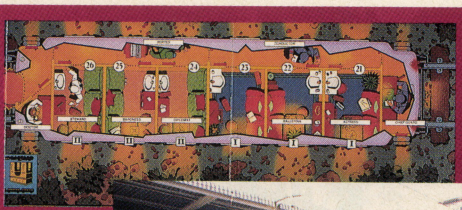
ゲームには、あらかじめ10枚の事件シート（シナリオシート）がついてくる。このシートには、乗客や乗務員の証言、現場のようすなどが書かれた30枚のシナリオカードと、2枚のヒントカード、そして事件の真相が書かれたカードから構成される。これを切り離して1組のカードをセットにし、それをボード上の決められた位置にセットする。探偵であるプレイヤーは、そのカードの裏側に書かれている情報から、事件の真相を推理する、というシステムになっている。したがって、この『オリエントエキスプレス』では、1度あるシナリオで遊んでしまうと、2度目はもう遊べないわけだ。ここが、前にこのコーナーで紹介した推理ゲームの『クルード（87年12月号）』とはちがうところ。

さてシナリオを選んで、それを切り離してカードにし、証言などの情報が見えないように裏にしてセットすれば、準備完了。同じく付属の列車の駒を、ボード上のパリ駅に置いて、パリ発イスタンブール行き・ミステリートレインの出発。いよいよ捜査開始だ。

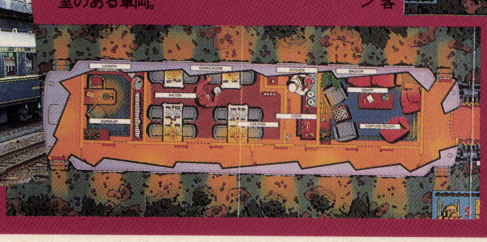
捜査の基本は、列車内を移動していろいろと情報を集めるのが鉄則。探偵であるキミの移動は、付属の専用サイコロを使って行う。このサイコロは、2～5まで緑色、1と6が赤色となっていて、緑色のときだけ移動が可能だ。列車の中は点線で区切られていて、そ

これが殺人現場だ！
このゲームの舞台となる2両の車両……

走るホテルと呼ばれるオリエント急行の車両は、ヨーロッパのワゴン・リ社製のもの。来日した車両と見比べてみてね。

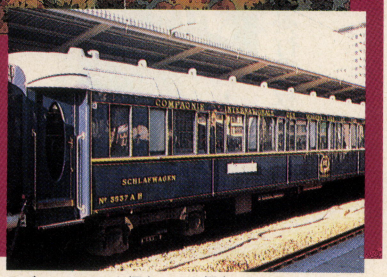


客室。1等客室3、2等客室3。いずれも個室（コンパートメント）。

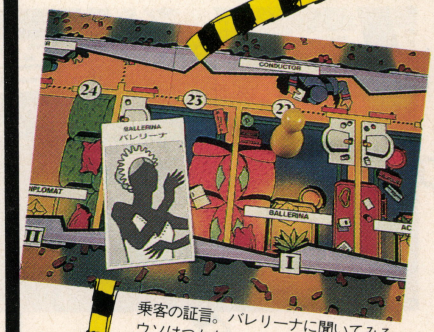


サロン・調理室・食堂・図書室のある車両。

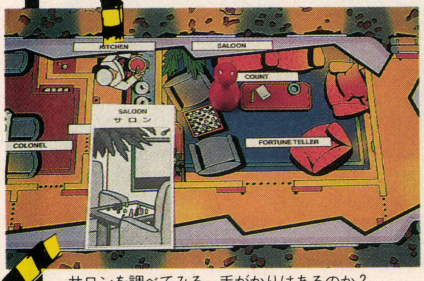
ワゴン・リのバー・サロン車（11／3、仙台）。



ワゴン・リの1人個室・2人個室寝台車（11／5、大阪）。



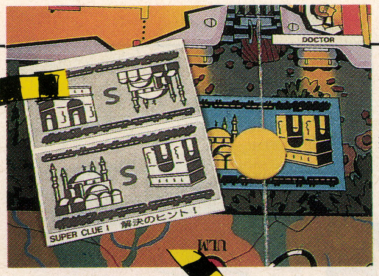
乗客の証言。バレリーナに聞いてみる。ウソはつかないが、知ってても言わないことがあるから注意。



サロンを調べてみる。手がかりはあるのか？

の中がマスということになる。サイコロの目以内なら、いくつ動いてもかまわないし、動かなくてもOK。緑色の目のときは、同時に列車の駒もイスタンブールに向けて1駅進む。

捜査の方法は、さっきもいったように、乗客や乗務員、現場のシナリオカードを見て推理する。現場は、その場所に行けば捜査できるし、乗客や乗務員は決まった場所にいるので、そこに行けば聞き込みができるわけだ。捜査した時点で、そのカードは表になり、情報はすべてのプレイヤー＝探偵に知らされる。



捜査に行き詰まったら、チップを出してヒントを見てみるのも手。

情報には、また電報によるものもある。これは、列車の移動した先がTのついた駅だともらえるもので、被害者をはじめとする乗客のプロフィールがわかる。ちなみに、被害者に関する情報はこれだけだからけっこう重要。そのほか、捜査が行き詰まったときに見るヒントカードというのもある（これだけは、自分1人で見て、ほかの探偵には見せない）。

こうして捜査を繰り返し、イスタンブールに列車が到着するか、あるいは途中で全員が真相を突きとめれば、捜査終了。推理が真相と一致し、しかも早く推理を終えたプレイヤーが、名探偵としての名声を得られるわけだ。

ポイントは、乗務員の証言。犯人じゃないので、この証言は大切。とくに医師の証言は、死因や死亡時刻、現場を教えてくれるので重要だ。また、当然ながら、殺人現場、そしてその近くにいた人の証言も手がかりとなる。

ミステリーゲームとしては、話もなかなかよくできてるし、雰囲気もよく出ている。10個のシナリオだから、1回750円ということになるが、これが高いかどうかは読者の判断に任せよう。いずれにせよ、なかなかどうして本格的に楽しめるゲームなのだ。

JUST GAMES（オランダ）／ケナーパーカー（ジャパン）　7,500円

オリエント急行の華麗な世界

ごぞんじエルキュール・ポアロが活躍する（ハヤカワ文庫）

ヨーロッパの歴史が生んだ東西を結ぶ国際急行列車

「オリエント急行」という名前は、ヨーロッパの東西を横断する国際列車につけられた愛称。そのなかで、いわゆる「オリエント急行」として知られているのが、1883年にベルギー人のジョルジュ・ナゲルマケールスによって創設されたパリとイスタンブールを結ぶ列車。ワゴン・リ社の寝台車、レストラン、バー、サロンカーなどを連結した豪華な編成は「走るホテル」と呼ぶのにふさわしい。小説や映画の舞台に数多く登場するのもこれである。

小説では、アガサ・クリスティーの「オリエント急行の殺人」（1934年）が有名。吹雪のため立ち往生した列車の中で起きる密室殺人事件。たまたま乗り合わせていたエルキュール・ポアロがその謎に挑戦するが、はたして!?1974年には、映画化もされている。

一方映画では、なんといっても007シリーズの第2作「ロシアより愛をこめて」（1964年）。ジェームズ・ボンド対殺し屋の寝台車での死闘は見ものだ。

今回来日したオリエント急行は、NOIE（ノスタルジック・オリエント急行）といって、往時の豪華さを復活させたイベント列車。このほか、ロンドン～パリ～ベニス間を季節運転するVSOE（ベニス・シンプロン・オリエント急行）というのもあって、これも内容は往時（1930年代）を再現。人気も高い。なお、パリ～ブカレストを結ぶ現在のオリエント急行は、残念ながら往時の豪華さはない。

参考文献「鉄道ジャーナル」88年11月号「夢のオリエント急行」（教育社）

JRカードゲーム
こんな鉄道ゲームもあります

「オリエント急行」の豪華な車両とは比べるべくもないが、JRの列車にも、最近ではデラックス志向のもの、楽しいものがいっぱいある。そんなジョイフルトレインたちをカードにしてゲーム化したのが、この『JRカードゲーム』。話題のブルートレイン北斗星や100系ニュー新幹線、パノラマ・エクスプレス・アルプスやトマム・サホロ・エクスプレス（それにしても、長い名前）といったジョイフルトレインをカードにして遊ぶもの、といっても神経衰弱や、同じ会社の列車カードを出していく「JRジャストゲーム」といった遊び方くらいしかないが、それでも見ていて楽しいカードではある。

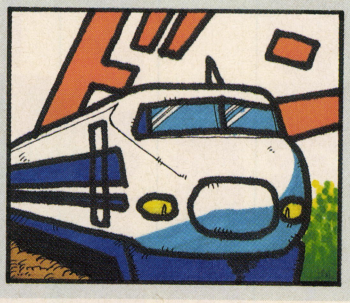
ツクダオリジナル　1,200円

いつものお知らせコーナー

このコーナーのゲームの問い合わせ、あるいは注文などは、毎度おなじみの「奥野かるた店」まで。地方の人には、通信販売もあります。よろしくね。

〒101 東京都千代田区神田神保町2-26
TEL 03-264-8031

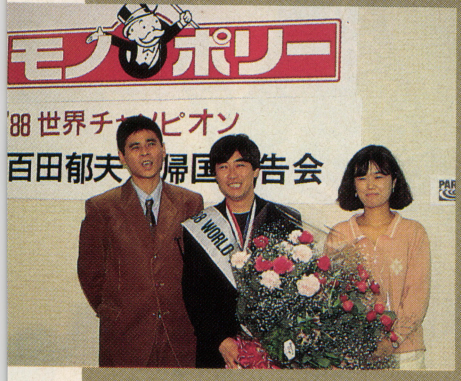
今月は、メディアミックスっぽいノリになってしまった。まあ、こんな企画も、たまにはいいじゃないかな、と思いつつ、〈次回予告〉。これは、もうホントのお楽しみなのだ。（←ボクにもわからない）



モノポリー世界大会
日本代表 百田さん優勝

3年ごとに行われる、モノポリー世界大会。栄光は、日本代表の手に。

観戦報告をする糸井さんでした。



（左から）糸井重里さん、チャンピオンになった百田さんとその奥さん。

「モノポリー」といえば、このコーナーの読者にはもうおなじみのゲームだね。誕生以来、世界32カ国、2億5000万人以上の人に楽しまれているギネスブックもののボードゲーム。そういうわけだから、当然世界大会などもあったりするんだけど、今年の大会には、日本からも代表が参加。驚くべきことに優勝してしまい、10月19日には凱旋記念記者会見までやっちゃったのだ。

みごとワールドチャンピオンに輝いたのは、千葉県に住む百田郁夫さん。モノポリー歴4年の36歳の男性だ。

大会は、10月15日から17日までロンドンで開催。初日に3回戦の予選が行われ、所持金の合計の多い順に5人までが2日目の決勝戦に進んだ。決勝戦はタキシード姿で挑んだ百田さん。途中までは不利だったが、中盤から盛り返し、栄光の座についたのだ。

同行したコピーライターの糸井重里さん（この人も大のモノポリーマニア）の話では、前日にいっしょになって立てた作戦がみごとに的中したとのこと。この作戦は、3年後の世界大会でも使う予定なので極秘なのだそうだが——それでも、記者会見では披露してくれたけど、まあ、もっともらしい作戦ではある（長くなるので省略）。

で、決勝戦のあとはパレード。白のロールスロイスに乗って、である。とにかく、チャンピオンが決まった瞬間、アメリカのABC放送をはじめ、イギリス、スウェーデンのテレビ局、はたまたソ連のタス通信まで取材に来たそうだ。ちょっと考えられないくらいスケールの大きい大会なんだね。

ところで、「賞金は？」の質問には、「15140ドル」との答え。じつはこれ、モノポリーについてくる紙幣の合計額なんだって。やっぱ外国人の考えることはシャレているのだ。

これさえあれば、年末のパーティーで、人気者になることまちがいぬぁし！　驚異の宴会グッズ特集だ〜。

●ベラ子の怒濤の小物グラフィティー

撮影・塩見一郎

キミの声が女の子の声に変わる　ボイスチェンジャー

歌を歌うのも、フツーに歌うのではもうつまらない。ウケをねらうなら、この機械を使って、キミの声を女の子やモンスターの声に変えて歌っちゃおう。司会にも使える。 3,980円 Ⓑ

足の裏を見

右足に赤いほうをはいて左足に青をはき、意中の子に足の裏を見せれば、OKかペケかわかる。ロベタな子にはよさそうなグッズだ。 450円 Ⓑ

せるだけで恋が実る(?)ラブアタックソックス

ドラムがなくてもビートをきざむ　ヒットスティック

イマイチ盛り上がりに欠けるパーティー会場で、突然このスティックを振りだしてみよう。ドラムのつもりでズンタカやれば、不思議にもズンタカズンタカ、ビートをきざむのだ。ビートがカッコよけりゃ、キミは注目の的だ！　会場もバッチリ盛り上がるはずだぞ。 2,980円Ⓐ

クイズコーナーで答えの正否を判定　ピンポンハンド

ビンゴゲームのかわりにクイズコーナーを作って、このハンドで正解には「ピンポーン」、まちがっていれば「ブー」ってやって成績のよい人に賞品を与えるのはどうかな？　臨場感あふれるクイズ大会になると思うよ。 1,980円 Ⓐ

商品問い合わせ先
Ⓐ東急ハンズ渋谷店 03-476-5461
Ⓑ原宿キディランド 03-409-3431

これであなたも 小谷実可子・シンクロナイズドスイミング

これはモノがモノだから、恥ずかしがってやると失敗する宴会グッズ。格好だけじゃなくて、小谷実可子になりきってシンクロナイズドスイミングを演じなければダメ。あの動きに笑いがあるのだから。580円 Ⓐ

衣装はなくとも名司会者 司会者セット

いつでもどこでも、どんなパーティーでも、これを持っていれば司会者以外の何者にも見えない。「あなたのお名前なんてーの?」ってな調子でやってちょ。ー、200円 Ⓑ

パイのかわりにお皿に泡を載せて、みんなでパイの投げっこ。お皿は発泡スチロールだからケガの心配はいらない。パーティーの最後のほうで、これで盛り上げて終わるのがいいんじゃない。980円 Ⓑ

パーティーの締めくくりはこれで!! パイ投げセット

明るいグッズたちを紹介しよう。ここにあるものはすべて、パーティーや宴会となると、芸がないから目立たないっ。なあんて人にピッタリ。自分に芸がなくたって、道具さえちゃんとそろえれば、キミもパーティーのスターにかわるのだ。グッズを持ってドーンと繰り出そうよ。
★今回は全商品プレゼント!

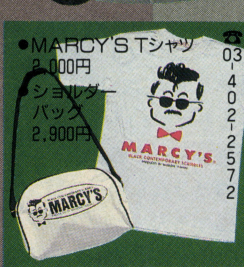
絶叫ヘルメットゲーム 絶体絶命

ベトナム戦争ではやったロシアンルーレットのおもちゃ版と考えていいゲーム。ジャンケンで負けた人がこれをかぶって、上のダイヤルを回し、キャップを思いきり押す。運の悪い人はヘルメットからものすごい音が出て、ショックを受けるのだ。心臓の弱い人は注意ね。1,800円 Ⓐ

コップを載せると動きだす ①ロボットハンドコースター ②モンスターウォーク

パーティーが始まって、テーブルにみんながついたとき。このコースターの上にコップを置いてみよう。イキナリ動きだして、テーブルの端まで歩いていっちゃう。何も知らない人はビックリして、騒ぎだすぞ。女の子にとくにウケる。①980円 ②1,200円 ともに Ⓑ

田代まさしの店「MARCY'S」



●MARCY'S Tシャツ 2,000円
ショルダーバッグ 2,900円

平日なのに人の列が絶えないこのお店は、衣類も小物も充実している。パジャマとか大小のバッグ、文房具、アクセサリーなど、田代まさしの小物をすべてそろえたいと思ったら、ちょっと大変そうだ。ここは、トレードマークのイラストがとってもカワイイから、どこへ持っていっても恥ずかしくないからいいよね。お店の前の田代人形は、13万円以上買った人が隣に並んで撮影できるもの。だまって撮ろうとすると、怒られるよ。

住所:渋谷区神宮前1-7-10
☎03-3402-2572

■プレゼントの応募方法は、商品名を1つはがきに書いて編集部まで送ってください。発表は発送をもってかえさせていただきます。

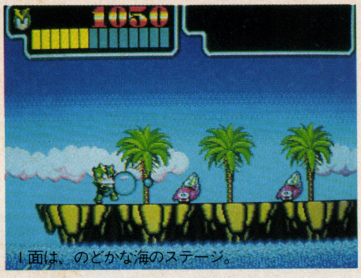
くるんまの

I LOVE アーケードゲーム

ちょっと早いかもしんないけど、メリークリスマス。
お父さんやお母さんから、今年は何をプレゼントしてもらうのかなあ？　くるんまのプレゼントは、この最新ビデオゲームの情報だど。喜んでくれい！

ヘビやカラスがジョロウグモで襲ってくる、2面。

モンスター・レアー　セガ



1面は、のどかな海のステージ。

メルヘンチックな世界を、レオとプラプリルが旅する

コミカルシューティングだよ

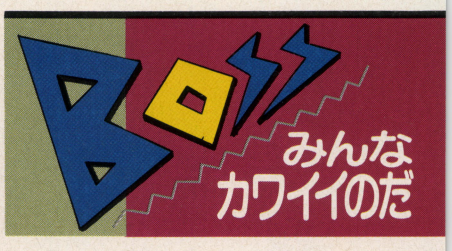
かつて、ブックと呼ばれた少年の勇気とパワーが、宇宙からの侵略者から「モンスターランド」を守った。そして時は流れ、伝説だけがひそかに語り継がれていた。元気がとりえのレオとプラプリルの２人は、ひょんなことから伝説を知り、その秘密をさぐるうちに、侵略者との新たなる戦いの舞台へと踏み出したのであった。ジャンジャン。

なあーんちゃって、突然ストーリーから始まったから、あまりにもシリアスムードが漂ってしまって、おどろいたでしょ。だいじょうび、だいじょうび。ここらあたりから、ペースを元に戻して、いつものくるんま調でいくかんね。

このゲームは、ラウンド数が14面あって、今回は10面までをみなしゃんに教えまするよ（それ以上教えるとセガのHさんに怒られちゃうからね）。まず１面は、海の上のステージで、登場キャラは魚介類（笑えるでしょ）。ボスもそんなわけで魚の親分だ。２面はジャングルで、ヘビやゴリラなんかが攻撃してくる。ボスはもちろん大蛇。３面になると、ステージは洞窟に変わって、コブラや石が敵となる。ボスはコウモリ……。

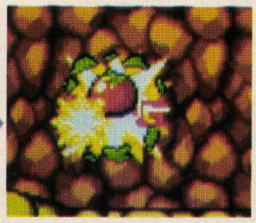
といって細かく紹介してると、ほかの話が入らないので、残りはボスだけ紹介するね。ゴメンネ。４面は女王バチで５面はガイコツ、６面はミイラ男、７面はアイスゴリラで８面はおばけサボテン（これが異常な攻撃をしてくる。気をつけよう）。９面はバンパイアフランケンで、10面がおばけキノコである。

今回これを取り上げた理由は、シュ



フードは何度も撃ってから取れ！

バイタリティー（ライフ）を上げてくれるフードというのは、



ただ取るよりも、こーして何度か撃って破裂するのを待とう。

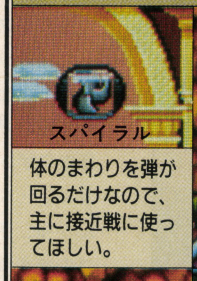
すると、もっと多くのバイタリティーを手にすることができる！

ーティングはシューティングでも、そんなに力んでプレイしなくていいから。最近のシューティングって、とにかくマニアのために作られたようになっていて、ふつうの人が先に進めないようなものばかり。本来ゲームっていうのは、楽しむためのものなんだから、もっと楽にやれたっていいはずだもんね。

そこで、コレ。グラフィックはメルヘンチックでとっつきやすいし、何よりもアイテムに事欠くことないから、強い攻撃が常時できる。そして、コンティニューも死んだその場から始められるから、同じことを繰り返す必要もないんだよ。だから、楽しいシューティングがやりたい人にこれは絶対おすすめよ！（２人同時プレイのほうが絶対おもしろい）

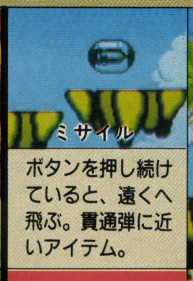
POWER UP ITEMS

●すべて10秒間使える



スパイラル

体のまわりを弾が回るだけなので、主に接近戦に使ってほしい。



ミサイル

ボタンを押し続けていると、遠くへ飛ぶ。貫通弾に近いアイテム。

ワイドリング

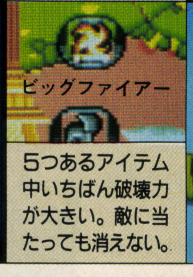
飛距離が長くて、弾も3方向に飛ぶので、攻撃・防御力は大きい。

ファイアーボール

前後に弾が発射されるので、後ろを向かなくても攻撃できるのがいい。

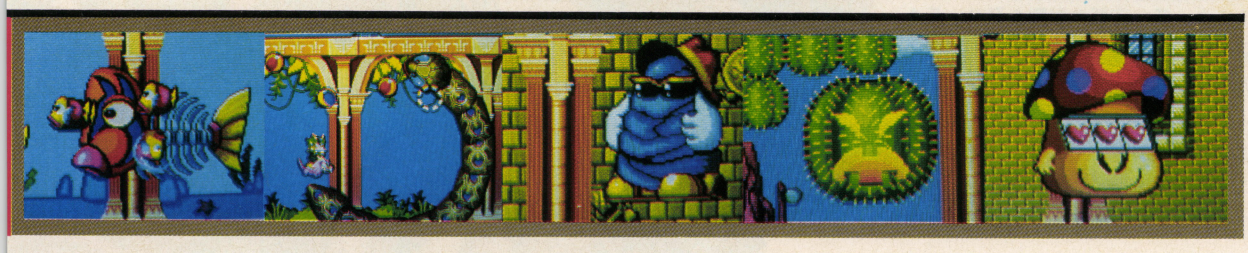
ビーム

ねじりアメみたいなのが飛び出る。これは、押し続けると長さが伸びる。



ビッグファイアー

５つあるアイテム中いちばん破壊力が大きい。敵に当たっても消えない。



ストライダー

89年1月発売予定 カプコン

ほとんど魔法使いのような冥王。ああ、恐ろしや。

まるでスタントマン

ゲームセンターで遊べるようになるのは、来年の1月ごろになりそうだけど、どーしてもその前にみんなに見せたいから紹介しちゃう、ちょっと早いけど。

だって、おもしろいんだもん。

まずはストーリーからね。

——A.D.2048年、冥王星元年。

絶対の防衛力を誇る、ロシア帝都に潜入する1人の暗躍者がいた。腰にさした武器は、プラズマエネルギーによってあらゆる物体を切断する光剣〝サイファー〟。肩にはカマに似た形の登行器をつけている。

彼の属する〝ストライダーズ〟はどんな依頼にも応じる戦闘・諜報のプロフェッショナル集団であり、彼はいま、重大な任務についていた。

それは、全世界を支配する謎の冥王〝グランド・マスター〟を消すこと。

その偉大なる冥王に、最後の反逆者として立ち向かっていく男。

彼の名は飛竜。その鍛えぬかれた体技によって、帝都の伽藍を登り、兵を切り倒し、高層ビルの谷間を飛び渡るのだ——。

ゲームの目的はこういうことだが、この〝グランド・マスター〟がいるところにたどり着くまでが大変。

なんといってもすごいのが、各ステージのマップ。タテヨコ、左右、いろんなところに道が延びているから。それも道ですっていう感じで、親切に進みやすくしてあるんじゃなくて、どこが道だかわかんないの。だから、自分でここかな？　あそこかな？　なあ〜んて試行錯誤しながら進まなくちゃなんないのだ。しかも、途中で道が切れてたりもするのだから、戦うより道を探すほうが大変だったり……。

ロシア帝都

さて、戦う敵キャラに話を移すけど、いちばん多く登場するのが、ロシア帝都が造ったロボットキャラたち。

主にボスキャラがそれなんだけど、巨大なゴリラや恐竜、ムカデのようなロボットだったり、戦うことだけのために設計された殺人マシンだったり。ほかのザコキャラは、いちおう冥王〝グランド・マスター〟が人間ということだから、手下である人間たち。モコモコの服を着た兵隊やブーメランをあやつる原始人なんかね。ユニークなところでは、下に川があるステージがあるんだけど、この川の中にいるピラニア。飛竜がまちがって落ちちゃうと、ワラワラ寄ってきて、手足にかみつく。光剣〝サイファー〟で、切っても切ってもたくさん寄ってくるんだ。で、結局この川に落ちると死ぬってことと一緒だから、飛竜は画面の下に消えてっちゃうの。

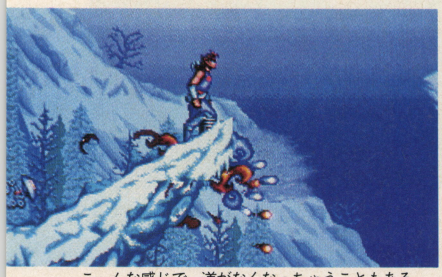
シベリア

幻想的な月のロシア帝都に、光剣〝サイファー〟がキラキラ輝く。

「アマゾン」には、恐竜も出てきたりしてなかなかプレイヤーを楽しませてくれる。

さあ、どうかな、1月にゲーセン行く楽しみが増えたんでないかい？　待ちどおしいよね、年が明けるのが。

あっ覚えておいてほしいことがあるの。この記事はまだ開発途中のものを取材したものだから、もしかしたら発売されるゲームと若干内容や写真が異なるかもしれないけど、怒らないでね。



こーんな感じで、道がなくなっちゃうこともあるんだよねー。どーしよ。

ド・ムーン」というところで、これはまだ、くるんまも知らないんだけど、ものすごーく、むずかしく恐ろしいところだといわれている。その前までのステージだって、むずかしいっていうのに、どーなんだろ!!　期待度大だねー。

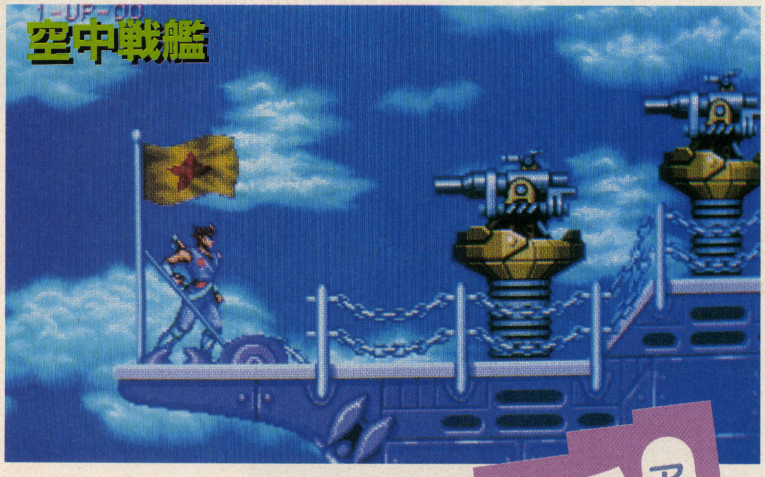
各ステージの構成はこうだ。

ステージ1が「ロシア帝都」。ロマンチックなロシアの建物の上が舞台で、主な敵はロシアの兵隊と官僚たちだ。ステージ2は「シベリア」で、雪が積もった山々を走破しなきゃなんない。ここには犬なんかも敵キャラで登場する。

次はステージ3「アマゾン」とステージ4「空中戦艦」と続くのだが、このゲームではこの2つは選択制になっていて、どっちか1つをクリアすれば、次のステージ5へと進むことができる。ステージ3にはさっきのピラニアが登場するから、ここに進んだら川に落ちてみるのもおもしろいよ。

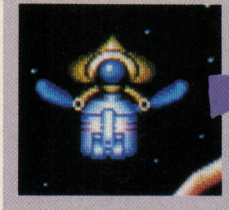
んで、最終ステージ5は「ザ・サー

空中戦艦

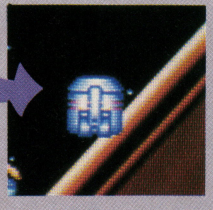


アイテムキャラを紹介チラッと

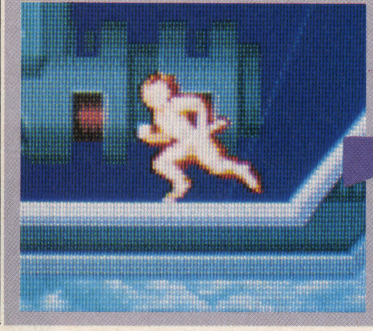
アイテムキャラを運んでくるロボット。



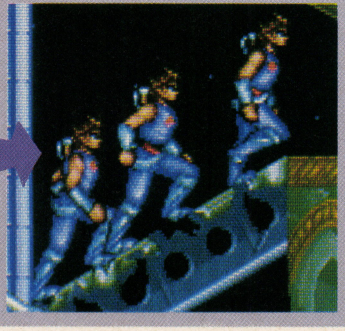
ロボットが置いてったキャラを撃つと、中から光剣〝サイファー〟や㊙アイテムが出現する。



飛竜を小さくしたようなキャラがポツンとあったりして……。



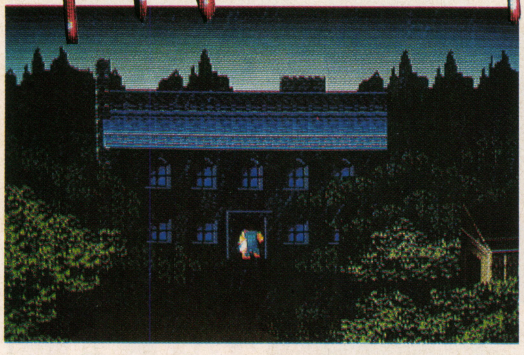
なんとこれはオプションが2人つくキャラなのだ。



アマゾン

スプラッターハウス ナムコ

SPLATTERHOUSE



夢にまで見そうな、とってもコワーイゲーム。ホラッ、誰かがキミの後ろに！

力いっぱいブキミ

ビデオゲーム界に新風を巻き起こしそうな、きわめつけのホラー・アクションゲーム『スプラッターハウス』がナムコから出た。ついこの間、体感ヘリ・シューティングを出して、世間をアッと言わせたばかりだったのに、今度はまったくジャンルの違うゲームを出しちゃって、ナムコはホント、頑張ってるね。パチパチパチ。

つーことで、そのきわめつけホラーゲームの内容なんだけど、もうこれは、『13日の金曜日』で有名な、泣く子もだまる「ジェイソン」が、ふつうの人を襲うかわりに呪われた館にすむ、いろんなモンスターをやっつけていくというゲームだな、簡単に言うと。

で、主人公はフツーの少年リック。彼がある日最愛の恋人ジェニーといっしょに森を散歩中に、道に迷って森を抜けられなくなった。そこで、近くにあった館に逃げ込んだのだが、そこが呪われた館だってことは、まったく知らなかった。

中に入った2人は案の定、モンスターに襲われて、ジェニーなどは連れ去られてしまう。リックはというと、襲われて気絶しているところを、仮面の精に助けられてホッケーのゴールキーパー面をかぶって、モンスター殺しに変身する。

そして、ジェニーを助けるべく、呪いの館を突き進んでいくわけだ。おーコワッ！

舞台となる呪いの館がこれまたリックに負けず劣らず不気味で、右の1～4までのステージ写真を見てもらうとわかるけど、ホラー映画よろしく、血がベチャッ、死体がゴロリ、橋の下から手がバリッと出てきたりする。もう7ステージすべてがこれオンリー。ゲーム終了までは、映画館でホラー映画を見るより、恐ろしい体験ができる。今回は4ステージまでしか紹介できないのが残念だ。

キミもひとつ、ジェイソンのように、棒やナタや銃、スパナ、オノ、ヤリといった武器を持って、不気味なモンスターたちを、バッタバッタと倒してみるといいぞ。

そうそう、ちなみにナムコはプレイする人にこう言っている、「あなたが怖い夢を見ても責任は負いませんのでご了承ください」と。

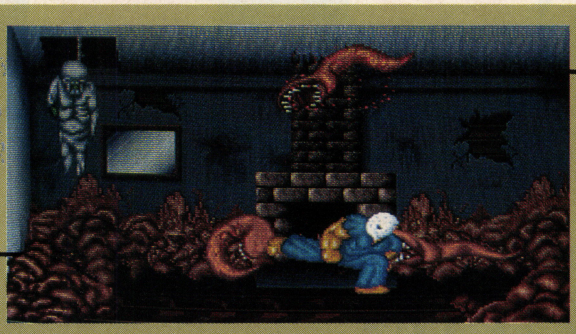
夜、うなされてもゲームはやろうね！

ステージ・クリアごとに次のステージの扉が開く。

スプラッターハウスの1〜4ステージはこうだ！

見るだけでも気持ち悪く、プレイするといっそう不気味な『スプラッター〜』、ステージは以下のとおり。ステージ1は、暗いジトジトした洞窟で、ステージ2は死体がたくさん転がっている拷問の部屋。ステージ3はちょっとまともな森で、ステージ4は回転ノコがあったり鏡からニセモノが飛び出してくる。

STAGE1 | 地下ろう



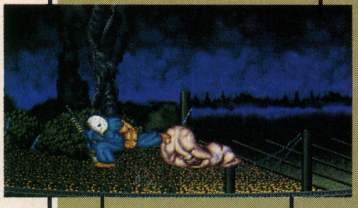
ヒルの小部屋

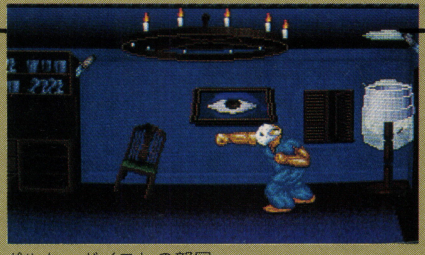
STAGE2

拷問の部屋

水 路

STAGE3 | 森

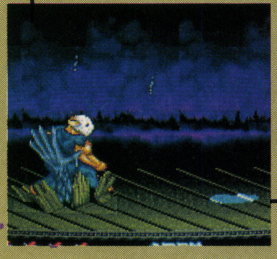




ポルターガイストの部屋

水たまりに入ると

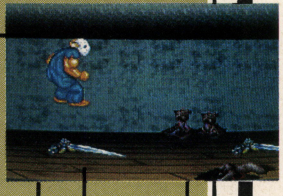
水たまりに入らなければ



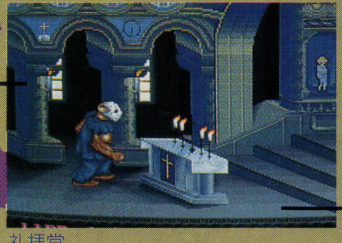
橋の下

森

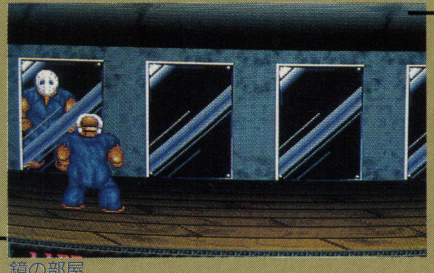
STAGE4



STAGE5



礼拝堂

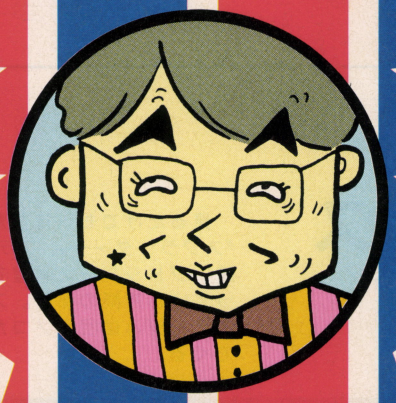


鏡の部屋

ヒルの廊下

グチャッ、ドチャ、ベチャッ、バコーン、と出てくるモンスターをやっつける快感は一度やったらやめられない。きっとこのゲームのとりこになるはずだ。ステージ5〜7はもっとコワイゾ!!

テクマクマヤコン桜井のビバ!! 海外ソフトウェアライブラリィ



病 みつきになりそう。純粋なアーケードゲーム HYBRIS

機種／IBM-PC, AMIGA
ソフトハウス／Discovery Software
価格／8,000円

ソフトを作ったメンバーは、どうやらみんなドイツ人のよう。きっと西ドイツ製なんだ。アメリカ、イギリスに次ぐ第3のゲーム大国が誕生するのかな。チェック、チェック。

★★★

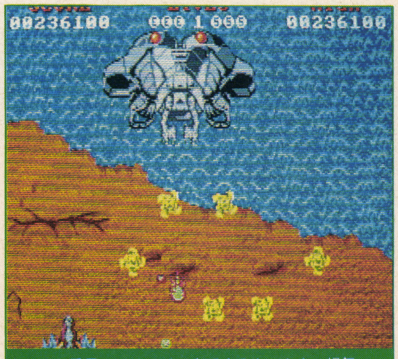
『ハイブリス』は、まったく理屈抜きで楽しめる完全無欠なアーケードゲームである。『ゼビウス』に代表される縦スクロール型のシューティングゲームである。これまで、何度も作られたし、何度も紹介されたけれども、これからも、新しい作品がどんどん出てくるだろう。昔からあるジャンルなので、完成度が問われる。克明にかかれた背景、衝突炎上するキャラのぐあい、敵キャラの動き、アイテムの位置、スピード感などを含めて全体的なゲームバランスはAクラス。ホント、アーケードゲームは蓄積なんだと思う。難をいえばステージ数が3つと少ないのはもの足りないかもしれない。

西暦2461年、地球と惑星ユーリカにあるコロニーとの連絡が途絶えた。遠距離センサーからの報告によれば、エイリアンに襲われたようだ。そこで、宇宙ステーション・ハイブリスから偵察機を出すことにした。コマンダーはメーベリックとロベットの2人である。彼らの任務は、いかなる犠牲を払ってもコロニーを発見するまで惑星にとどまることである。幸運を祈る……。というのがおおまかなバックストーリーである。日本のソフトならロベットはアニメふうのかわいい女の子になるところだが、たくましいオバサンである。

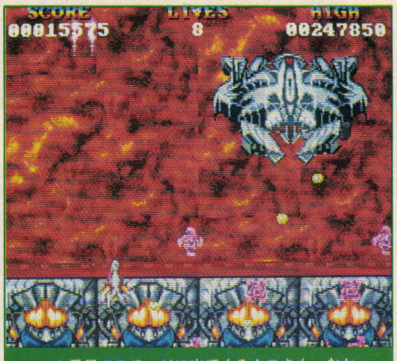
1ステージ目は、陸である。砂漠と南国風の植物の間に構造物が点在するという未来的な光景である。2ステージ目は、主に海である。港に停泊している駆逐艦が印象的である。海上から陸になるとホッとするのは、哺乳類に生まれついた性質なのだろうか。3ステージ目は、モンスターの内部であろうか、ぐちゃぐちゃとしてかなり気味が悪い。最後に控える最強の敵キャラを倒すと任務を果たして外へ出られるという仕組みになっている。『ハイブリス』の必勝法は、手持ちのキャラを太らせることにある。4倍キャラぐらいになると、ほとんど無敵に近い強さを発揮する。敵キャラの弱い最初のステージは、ジッとがまんをしてキャラを太らせることに専念したほうがよさそうだ。初めのステージは1つのシップでまかなうくらいの迫力でないと、あとのステージがつらい。点数をかせぐよりは、命のほうが大切である。ステージが上がるとキャラを太らせるのはむずかしい。

地上には砲塔があって、ここからはシップを目がけてミサイルが発射される。このミサイルはスマート爆弾か4倍キャラ以上でないと消せないので、初めのうちは逃げなくてはいけない。スマート爆弾は、その場であるあらゆる敵キャラをなぎ倒す強力な爆弾である。スペースバ

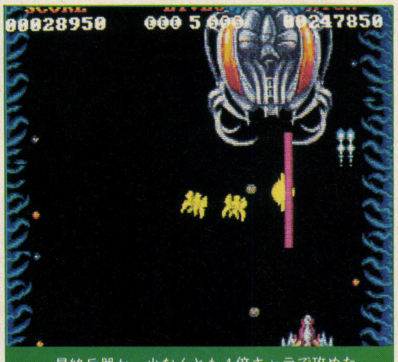
最初のステージのカニのお化け。



2番目のステージに出てくるカニさん。根気で攻めつぶす。



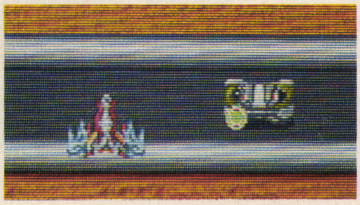
3番目のステージに出てくるカニさん。なかなかくたばらない。



最終兵器か。少なくとも4倍キャラで攻めたい。

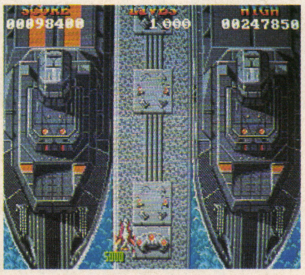
絶対に取りたいキャラ強化アイテム。

クルマから発射される爆弾はしつこい。

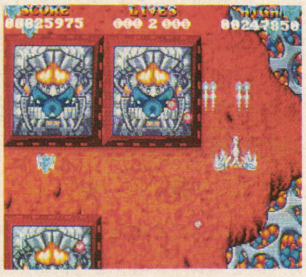


ステージが上がると、キャラは同じでも動きは複雑になる。

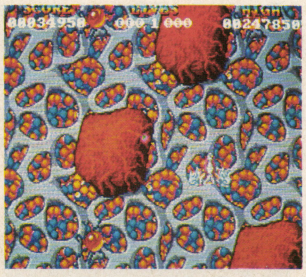
ーを押すと投下できる。場面がこみいって逃げきれなくなったときの最後の手段である。1つのシップにつき3発しかないから、使いどころをあらかじめ決めておいたほうがいい。太らせたキャラを失いたくないときにスマート爆弾は有効。『ハイブリス』では、ゲームを始める前に敵キャラのスピードやシップの数、ミサイルの発射される間隔などのパラメーターを調節できる。この手のゲームにしてはめずらしく、ビギナーにもエキスパートにも楽しめる親切設計なんだ。



たくさん隠れている砲塔はスマート爆弾で壊滅させる。



3番目のステージになると逃げるだけでもむずかしい。



ドッキン、ドッキン。脈打つ敵キャラ。

ウジムシは3発撃たないと死なない。

嵐の予感。ゲームの世界にもNIES旋風が

『悪魔城』、『機動戦士』、『熱烈的野球』『神話冒険創作機』、『核子防衛戦』、『飛狼突撃』、『天生攻手』、『迷宮組曲』、『名車大賽』、『魔神之吼』、『巫術4』……。

これ、何だと思います？

そう、みんな有名なゲームソフトの台湾版（IBM-PC用）なんだ。秋葉原のR電子には大量に展示してあって、「みなさん、喜んでいかれます。いまは全部で67タイトルありますがこれからも続々入荷します」といっていた。

不思議なことに、アメリカものばかりか日本製のソフトもチラホラあるのはどうしたんだろ。それにしても『Soko-Ban』を『倉庫番』にせず『迷宮組曲』にしたのは鋭い感覚。さすがは漢字の国である。マニュアルのほうも「……正準備如病毒繁殖般大量製造各種怪物……」といったぐあいでゲームの内容を知っていればなんとなく意味が通じてしまうのはコワい。今は、有名ゲームの移植で満足しているかもしれないが、そのうちに絶対にオリジナルなゲームを作りだすに決まっている。そのときが楽しみ。うーん、ゲームソフトにもNIESの嵐が巻き起こりつつあるんだなと妙に納得した晩秋の夜であった。

『Dark Castle』、『Thexger』、『Hard Ball』、『Adventure Construction Set』、『S.D.I.』、『Infiltrator』、『Earl Weaver Baseball』、『倉庫番』、『Test Drive』、『Phantasie Ⅲ』、『Wizardry Ⅳ』……。

ガントレットのパッケージ。

た だものではないな。超A級リアルタイム・ウォーゲーム
Carrier Command

機種／Atari ST, AMIGA
ソフトハウス／Rainbird
価格／9,000円

イギリスってこんなのが得意だ。リアルタイムでいろんなものが同時に動くすごいゲームだぞ。巨大かつ複雑なシステムなんだけども、とてもわかりやすいのにはおどろき。

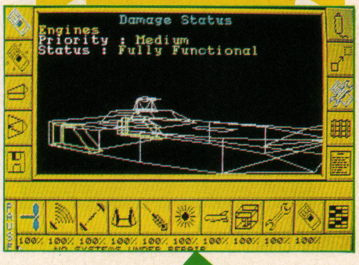
★★★

イギリスで空母といえば「無敵号」を思い出す。

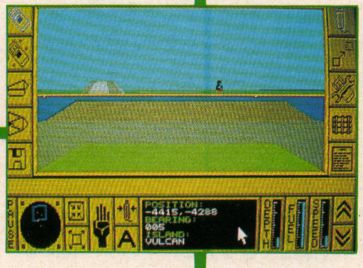
イギリスもので南太平洋が舞台のウォー・シミュレーションとなれば、フォークランド紛争を下敷きにしているのかと思ったが、まったく無関係であった。

ころは、元禄じゃなかった2144年。場所は松の廊下じゃなくて南太平洋の64諸島。問題は原発事故じゃなくて世界的なエネルギー危機。任務は、敵討ちではなくて、諸島のコントロールを取り戻すこと、敵におとしいれられた島を一つ一つ奪還していくこと、生産ネットワークを再構築すること、最終的には敵空母あるいは敵根拠地をめざすというものである。ゲームを進めるいろんな要素がリアルタイムに変化していくさまは圧巻である。

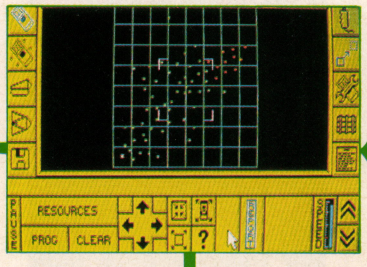
キャリアーというのは、何かものを運ぶときに使われる乗り物のこと。ほら、エイズのキャリアーっていうでしょう。今の場合はもちろん空母のこと。この空母には、通称マンタ（Multi role Aircraft for Nautical Tactical Assault）という多目的戦略艦上攻撃機のほかに、通称ワルラス（Water And Land Roving Utility Shuttle）という水陸両用の戦車も搭載していて島を攻撃するのに適したスタイルとなっている。そのほか、防御用の武器も多彩である。レーザー砲塔、地対地ミ



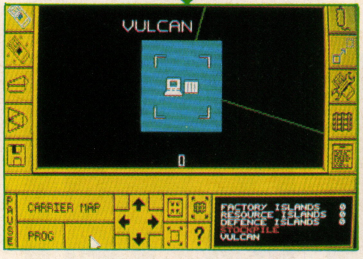
空母のダメージをモニターしながら修理できる。



空母をコントロールするウインドー。航海モードに入っている。

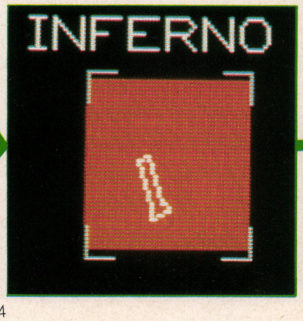


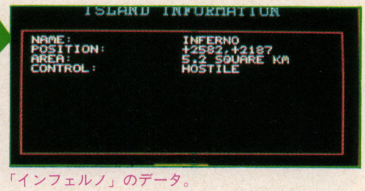
どれ、航海地図を広げてみよう。島は全部で64ある。



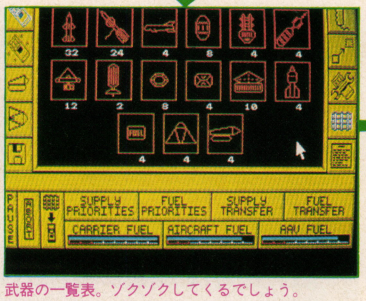
「バルカン」は、友好的な島である。下にある四角が空母の位置。

「インフェルノ」は、敵対する島。これを攻め落とす。





「インフェルノ」のデータ。



武器の一覧表。ゾクゾクしてくるでしょう。

「マンタ」に搭載する空対空ミサイル。

「ワルラス」に搭載する地対地ミサイル。

艦上攻撃機。通称「マンタ」。

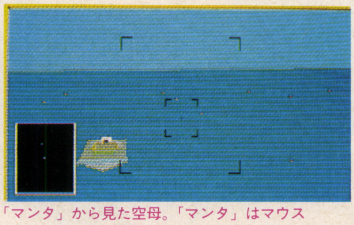
水陸両用艇。通称「ワルラス」。

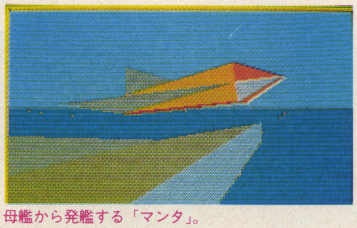
サイル、敵機を落とすためのデコイ・フレアーズ（マグネシウムでできた散弾の一種）、敵のワルラスの侵入を許さないドローン（機雷の一種）などなど万全の構えである。

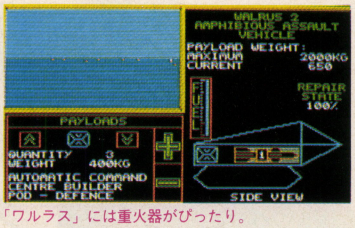
ゲームのシステムは複雑であるが、意外にわかりやすい。ウインドーの左側で操作したいもののアイコンを選び、ウインドーの右側で実行するようになっている。おもなアイコンは、空母のコントロール、空母の防御、マンタのコントロール、ワルラスのコントロールの４つに分かれる。たとえば、いちばん左上の空母アイコンを選ぶと、空母をコントロールするモードに入る。これに対して右側のアイコンは、空母の運転、ナビゲーション、空母の修理、積み荷の点検、戦況の報告があって、それぞれのアイコンに応じていくつかのコマンドが対応している。この方式があらゆる場面で一貫しているので、すぐに慣れるだろう。

ステッカーを張って雰囲気を盛り上げよう。

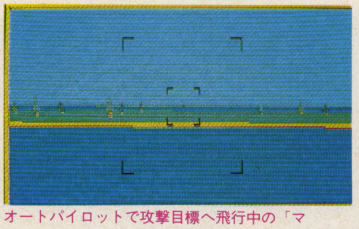
「マンタ」に積みこむ武器や燃料を調達したところ。

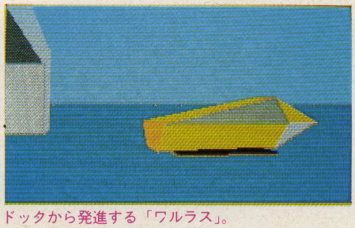

「マンタ」から見た空母。「マンタ」はマウスでコントロールできるのだ。


母艦から発艦する「マンタ」。



「ワルラス」には重火器がぴったり。

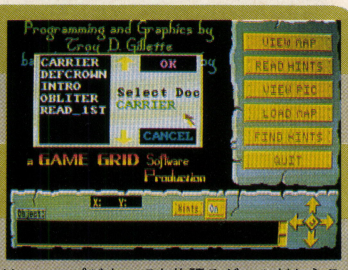

オートパイロットで攻撃目標へ飛行中の「マンタ」。


ドッタから発進する「ワルラス」。

もうヒントディスクが出ているよ

ディスク版のゲームブックである。『シャドーゲート』、『ディフェンダー』、『オブリトレーター』、『キャリアーコマンド』の４つのゲームのヒントやマップが載っている。先の３つのゲームはすでに紹介ずみである。ヒント集が出るのは、売れ筋の人気のあるゲームばかりなので、この欄では何もメジャーでないゲームばかりを取り上げているわけではないことがわかっただろう。日本ではロールプレイングゲームばかりが脚光を浴びる傾向にあるが、世界的にはそんなことはないのであって、むしろ少数派に属するのだ。今は、アクションゲームのリバイバルブームである。ゲーム機の主力とゲーム作家たちが完全に世代交代をした結果である。

アドベンチャーゲームの『シャドーゲート』とアクションゲームの『オブリトレーター』



まずは、ヒントでも読んでみるべか。

は、マップがすべてを物語るゲームだからこれらにはマップがバッチリ載っている。アイテムまできちんと配置されていて、そこをクリックすると、ヒントが得られるようになっている。会話型ヒントっていうそうだ。

『ディフェンダー』と『キャリアーコマンド』は、マップオリエンテッドなゲームではないので、もっぱらテキストでヒントが書いてある。テキストだけでは申しわけないと思ったのかヘタな絵が入っている。あきれたね。これからも続々発売予定とのことだ。

Pineapple 6502™
SOFTWARES INC
パイナップルからのお知らせ
当店では通信販売もうけたまわっています。下記住所へ現金書留または振替でお願いします。送料は一律1000円ですが、２万円以上は無料になります。
振替先　住友銀行浅草支店　普通335779
有限会社パイナップル
住所 〒101 東京都千代田区神田駿河台
2-1-9アルベルコお茶の水
718 ☎03-294-6502

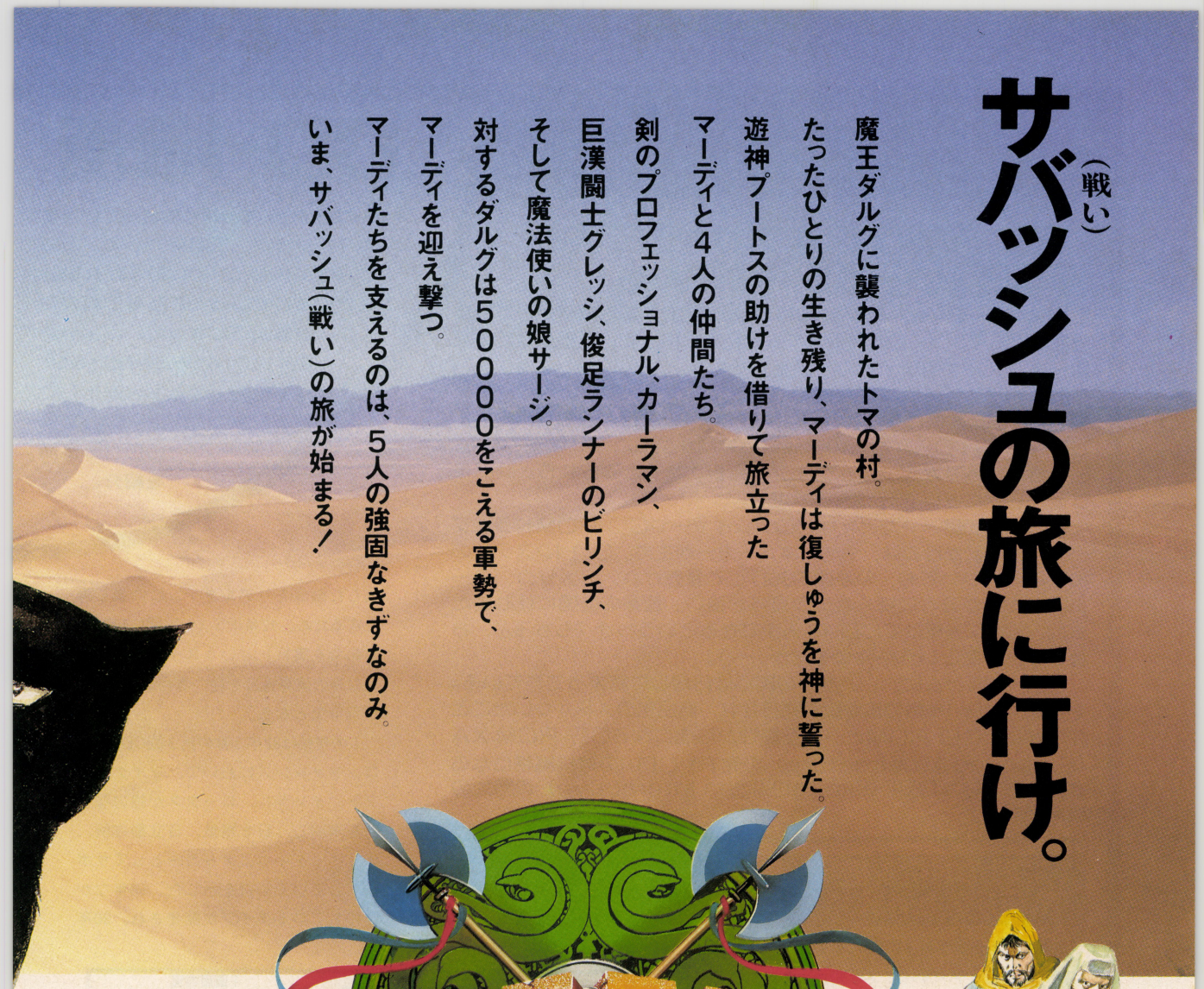
小学館

ポプコムが総力を結集して製作。
RPGの歴史を変える超大作
「サバッシュ」いよいよキミへ。

みんなに楽しい
POPCOM SOFT

サバッシュ(戦い)の旅に行け。

魔王ダルグに襲われたトマの村。
たったひとりの生き残り、マーディは復しゅうを神に誓った。
遊神プートスの助けを借りて旅立った
マーディと4人の仲間たち。
剣のプロフェッショナル、カーラマン、
巨漢闘士グレッシ、俊足ランナーのビリンチ、
そして魔法使いの娘サージ。
対するダルグは50000をこえる軍勢で、
マーディを迎え撃つ。
マーディたちを支えるのは、5人の強固なきずなのみ。
いま、サバッシュ(戦い)の旅が始まる!



5インチ2D3枚組 PC-8801SRシリーズ対応

RPGを知りつくしたポプコムだから、ここまでできた。

●RPGの常識をくつがえし、従来の約3ゲーム分を収めた広大なマップ。(何と15,000画面を超える広さ)
●次々と押しよせる多彩な敵キャラクター&モンスター軍団たち。
●奇想天外!いたるところに隠されているあっと驚くトラップやアイテムの数々。
●とてつもなくスムーズで速いスクロールを実現。

好評発売中!
定価7,800円

お求めは全国の有名パソコンショップ、大型書店で!

予約希望の方は、P.247の通信販売のページをよく読んでご利用ください。

CD-I最新ニュース

世界に先駆けて、まずわが国で発売
89年2月から部品供給を開始

AV（オーディオ・ビジュアル）機器感覚で手軽に操作できてしまう32ビットマシン、CD-Iシステムの発売に向けて、世界じゅうの家電・オーディオ関連メーカーが走りだした。

88年10月に最終版規格が決定したことにより、89年2月にはビデオ／オーディオプロセッサー、CPU（MC68070）、OS（ROM化したCD-RTOS）などの部品供給体制が整うことになっており、89年春には各社からプロトタイプが発表されるとみられる。商品化は夏から秋にかけて行われる予定。

CD関連商品――たとえばCDプレイヤーやCD-ROMドライブ――の供給にかけては、今や日本メーカーが主力。CD-Iシステムの機器製造についても、わが国で先行して発売され、アメリカ、ヨーロッパ各国がそれに続くという見方が強い。産業先進国に住む僕たちは、世界に先駆けてCD-Iも入手できるというわけ（もちろん、お金さえあればという条件つきだが……）。

CD-Iシステムに対し、業界の関心は日増しに高まってきている。それは、CD-I規格の最終版が発行され、商品化のメドがついたことのほかに、CD-ROMと一部互換性が可能になるCD-ROM XA（Extended Architecture）の発表やCD-Iの対抗規格になるとみられていたDVI（Digital Video Interactive）の勢力の衰えがある。

CD-Iの対抗規格 DVIの勢力衰退

DVIは米国ゼネラル・エレクトリック（GE）のデビッド・サーノフ研究センターで開発されたCDシステムの規格。87年に行われた米国マイクロソフト主催の第2回CD-ROMコンファレンスで提案された。1枚のディスク上に音声つきのフルモーション・ビデオ1時間を記録・再生でき、ビデオ、オーディオ、テキスト、データをインタラクティブ（対話形式）に引き出すことができる点ではCD-Iに似ている。ただ、CD-ROMの延長線上にある規格なため、再生するためには専用ドライブのほか、パソコンやディスプレイ装置が必要になる。システム全体としては割高になる。パソコンの機種に左右されるため、完全互換性は望めない。

DVIは試作段階では320×200ドット、製品段階では768×512ドットで記録・再生することになっているが、テレビなみの動画を実現するため、通常では1画面につき600Kバイト必要になる画面情報を5Kバイト以下にするといった非常な圧縮をかける。そのため、画質をいかに向上させるかが課題。また圧縮した画像をリアルタイムに伸張し再生するため、12MIPS（1秒間に1200万の命令を実行）というスーパーミニコンなみの演算速度を持つ専用LSIの開発が不可欠となる。

この規格は88年3月の第3回CD-ROMコンファレンスにおいて、マイクロソフト、インテル、ロータスが強力な支持を表明し、日本電気、日立製作所、オリベッティも、メーカーとしてサポートしていく姿勢を示した。88年なかばにもプロトタイプが開発され、90年

★CD-Iシステムのビデオデータ仕様

	方式		圧縮法	表示色	1画面容量 ノーマル	ダブル	ハイ
自然画	DYUV（輝度色差分離法）		非均一量子化法	1677万7216色	107.5Kバイト	×	107.5+αKバイト（QHY方式）
グラフィック	RGB		なし	3万2768色	215Kバイト	×	×
	カラールックアップテーブル（CLUT）方式	CLUT8	なし	256色	107.5Kバイト	×	430Kバイト
		CLUT7	なし	128色	107.5Kバイト	×	430Kバイト
		CLUT7	ランレングス法	128色	107.5Kバイト	×	430Kバイト以下
		CLUT4	なし	16色	×	215Kバイト	430Kバイト
		CLUT3	ランレングス法	8色	×	215Kバイト以下	430Kバイト以下

注1）CD-Iのグラフィックは解像度（ピクセルの数）により、ノーマルレゾリューション、ダブルレゾリューション、ハイレゾリューションの3タイプがある。日米のテレビ規格であるNTSC方式では、ノーマルで360×240、ダブルで720×240、ハイで720×480各走査線数で表される解像度になる。このうち、ノーマルはどんなテレビでも映せるが、ダブルはニューメディア対応の高解像度のテレビが必要になる。また、ハイはパソコン用のCRTディスプレイがないと映せない。

注2）DYUV（デルタYUV）は輝度（Y）と色（U,V）の差分を用いて画像を表す。1ピクセル（画素）当たり8ビットのデータ量になる。

注3）RGBは光の3原色であるレッド（R）、グリーン（G）、ブルー（B）を用いて色を表現する方式。

注4）CLUT方式は色の値をあらかじめテーブルに設定しておき、そのテーブルを指定することによりピクセルを表現する。ふつう、色番号に対応するRGBの値を書いておく。

注5）CLUT8は8ビットの色番号（0～255）でピクセルを表す。色番号はCLUT（カラールックアップテーブル）を用いて指定する。1670万色中の256色を選んで使うことができる。
同様にCLUT7は7ビットの色番号（0～127）を使い、残り1ビットはトランスペアレント（透明かどうか）の指定に用いる。

注6）ランレングス法（ランレングスコーディング）は画像データ圧縮の一般的な方法。走査線方向に同じ色が何ピクセル続くかを色データと長さ（ピクセル数）をコード化して圧縮する。画像のデータ量が減るため、高速アニメーションなどに用いる。

CD-I最新

CD-Iの最新情報を提供してきたこのページだが、5回目にして、初めて（プロトタイプではあるが）、実物をプレイしているところをご紹介できるようになった。いよいよ発売まで秒読みの段階となり、業界内外の動きも表面化してきた。今月はニュースを優先。CD-Iの性能を紹介。

レポート④

CD-Iジャーナリスト川上　宏

には商品化する予定だったが、情勢は微妙に変化している。

DVIの旗揚げに力を貸したマイクロソフトのビル・ゲーツ会長が、その後消極姿勢に転じ、DVIの事業化を進めていたCD-ROM事業部を廃止するとともに、CD-Iとの互換性を実現するCD-ROM XAの拡張フォーマットをフィリップス、ソニーと協力して開発するなど、CD-I陣営に傾いてきている。

また、DVIの開発・製品化を独自に行うことになっていたGEは、超高速のビデオプロセッサーの開発などで、技術的困難と開発経費の過重負担の壁に突き当たり、結局「DVIテクノロジー・ベンチャー」部門（研究員35人）をインテルに88年10月に売り渡してしまった。インテルは、GEから買収したDVI部門をマイクロ・コンピュータ・コンポーネンツ・グループ（MCG）の傘下に入れ、DVIの商品化をめざす計画だが、製品発売は遅れそうだ。当初、CD-Iの商品化に照準を合わせ開発を進めていたDVIだが、どうやらCD-Iのほうが優勢な状況になってきている。

CD-Iでも部分的な動画は可能

CD-Iはテレビなみの動画（1秒間に30コマ）ができない点においては、DVIに劣っている。そのため、フィリップスはDVIへの対抗上、87年5月の「CD-I THE FUTURE」と題された国際会議で、CD-IとCDV（Compact Disc Video）を合わせたCD-IV（Compact Disc Interactive Video）の規格をほのめかす一幕もあった。しかし、フィリップスとしては、まずCD-Iでインタラクティブ・メディアの市場形成をすることが先決とにらんでいる。フルスクリーンの完全動画が取り込めるようバージョン・アップするのは第2ステップになりそうだ。

ただ、CD-I上で部分的に動画を取り込む技術はすでに開発されている。フルスクリーンでの動画はできないものの、スクリーンエリアの40%をテレビなみの動画にすることは可能だ。また、フルスクリーンモードにおいても、10～15コマのアニメーション的な疑似動画なら問題なく実現できる。

CD-Iはサウンド、テキストだけでなく、ビデオについても、インタラクティブ（僕たちの指示・命令にシステムがすぐリアクションすること）に取り出せるわけだ。

CD-Iシステムは、CD-Iディスクのほか、オーディオ用CD、CDV、CD-ROM（読み出しはテキストのみ）までもかけられる完全互換機。まさに願ってもないシステムといえる。（来月号はCD-Iシステムのハードについて徹底解剖してしまうゾ！　お楽しみに）

次ページでは、ＣＤ-Ｉの試作機を紹介しよう！

★CD-Iシステムのオーディオデータ仕様

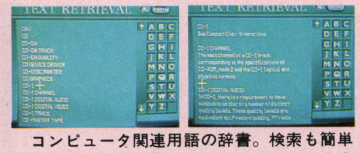
レベル	サンプリング周波数(kHz)	量子化ビット数	帯域幅(kHz)	録音可能時間	音　質
CD PCM	44.1	16	20	1時間(ステレオ)	超Hi Fi（オーディオCDの音）
CD-I ADPCM Aレベル	37.8	8	17	2時間(ステレオ)	LPレコードなみ
				4時間(モノ)	
CD-I ADPCM Bレベル	37.8	4	17	4時間(ステレオ)	FMラジオなみ
				8時間(モノ)	
CD-I ADPCM Cレベル	18.9	4	8.5	8時間(ステレオ)	AMラジオなみ
				16時間(モノ)	

注）CD-IではオーディオCDに使われているCD PCMのレベルのほかにさらに情報量を圧縮したADPCM（適応差分PCM）方式のレベルA、B、Cの3モードがある。CD PCMを1とすると、圧縮比は2分の1から16分の1となり情報量が抑えられる。音質については、各レベルともデジタル方式で雑音がないために、ふつうの人の耳ではCD PCMとAレベルは聴き分けにくい。

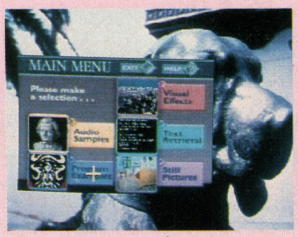
超近未来 CD-I最新レポート④

CD-Iが形になって近未来の形も見えてきた！

88年10月号のCD-I最新レポートで紹介したCD-Iソフトの製作会社、電子メディアサービスのソフト開発の環境は89年の春から夏にかけてのCD-Iの発売を前にして完全に整ったようだ。「ものによって多少の時間差はあるものの、企画をもらえば2カ月で完成版を作ることができる」と電子メディアサービスの千葉さんは自信満々で話してくれた。そして、すでにディスク化しているCD-Iのソフトを、開発支援のためのCD-Iプレイヤーで見せてくれた。



コンピュータ関連用語の辞書。検索も簡単にできるし、プリントアウトもできる。もう重い辞書や百科事典なんて使わなくてすむ。ワープロの世界が飛躍的に進化しそう！

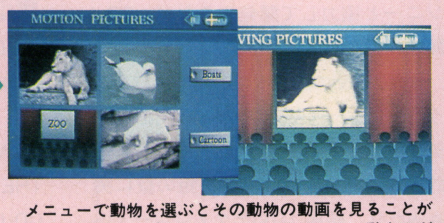


プレイ中、いつでもメニューが出せる。ディスクのアクセスの待ち時間が全然ないところもすごい！パソコンをはるかにしのぐハードとソフト。これで10万円台だって！

静止画スライドとナレーションで地域情報を提供するソフト。なんと、日本語・英語・スペイン語の3カ国語のうちからいつでもナレーションの言語を切りかえることができる。

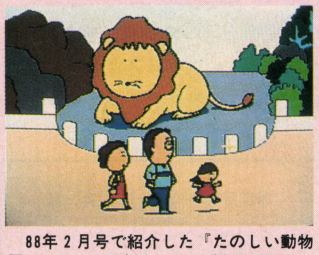
4段階の音の情報密度を聴き比べるためのテスト用ソフト。最高のレベルでは、音楽用のCDと同じ質の音を再生できる。CD-Iは、音楽用のCDを再生することもできるのだ。音楽だけならその逆も可能。もう絶句。

これが開発支援用のCD-Iプレイヤー。実際に発売されるのは高さがこの3分の1になる。1枚のディスクでこの枠の中のソフトがすべて入ってしまう。540Mバイトの威力を見よ！



メニューで動物を選ぶとその動物の動画を見ることができる。画面サイズをこのくらいに区切ると、動きのぎごちなさは皆無といってもいい。こういう動きのある動物百科があると、楽しいよね。

音楽ソフトも、CD-Iなら歌詞やディスコグラフィー、イメージグラフィックなどを画面に出しながらプレイすることができる。音楽ソフトの新しい世界が開けそうである。マイクがつけばカラオケもできたりして。



88年2月号で紹介した『たのしい動物園』。アニメの中で好きな動物を選ぶと、その動物の説明が実写とナレーションで行われる。文字の表示も選ぶことができる。動物クイズや検索ソフトも内蔵。

メニューで選んだ名画を鑑賞したり、その絵の解説を聞くこともできる。この説明も3カ国語（トリリンガルという）で紹介を聞くことができる。使い方によっては、語学の勉強をする道具として使うこともできる。画面は、ゴッホの作品をデータベース化したもの。

電子メディアで見せてもらったデモには上のソフトがすべて1枚の中に入っていた。88年2月号で紹介した『たのしい動物園』のころから蓄積されたノウハウがみごとに反映されている。単に、画質・音質・スピード・操作性が優れているという部分の比較ではなく、ソフトウェアの質が全然パソコンとは違うのがわかってもらえただろう。これだけのものを作りえたのはハードの技術だけでなく、ソフトのノウハウがハードの技術に対応しえたからであろう。アメリカでは1000ドル、日本でも15万円ぐらいの価格になりそうだ。89年は、夢のようなニューメディアが実現する歴史的な年になる！

古いフレーズだが、「これだけですよ、これだけ」これだけで540メガ。パソコンにまねができるかな？

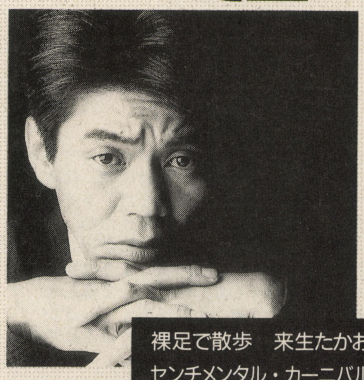
これがコントローラー。当然リモコン。上のほうにある黒いのがジョイスティックの役目をしてくれる。AV装置のコントローラーに似てる。

街角のパーカッション!

ミュージック・パビリオン

Vol. 1

強矢邦生



裸足で散歩　来生たかお　MSX、MSX2、PC-6001/6601、FM-7/NEW7/77
センチメンタル・カーニバル　芳本美代子　PC-8801FA/MA/VA2・サウンドボードII（SR以降）
SOMEONE TO WATCH OVER ME　George　Gershwin　PC-8801SRシリーズ、FM77AVシリーズ
影の伝説　ゲームミュージック　PC-9801UVシリーズ・サウンドボード

ハーイ、みんな元気してるかなっ。わたしこと強矢邦生も、相変わらず不健康しているヨッ……ゴホゴホッ!

さて、今月からOH!地球ミュージックと新しく合体したこのコーナー。ここでは、「楽譜が読めなーい」とか「音楽プログラムがうまく作れないよーっ!」という人々の声にこたえ、簡単な音楽講座やサウンドテクニックを書きまくっちゃうのだ。

まず第1回は、そのイントロダクションとして、今まで邦生が音楽プログラムを作ってきて感じたことや、楽譜の選び方について書いてみることにしよう。

【音符に笑うもの、楽譜に泣けっ!】

けっこうシビアなタイトルかなっ。これは邦生の体験なんだけど、少しくらい音符が読めるようになると、曲をコーディングするときに、音よりも楽譜に頼っちゃうようになるんだよね。これってすごく危険! やっぱり、音楽っていうのは音を耳で聴くものだから(あたりまえだけど)、楽譜を読めるようになるのと同時に、耳による曲のコピーもいっしょにマスターしていったほうがいいだろう。

……と簡単に「コピーもマスターしたほうが」なぁーんて書いたけど、じつをいうと邦生自身もこれってすごく苦手なんだ。こんなときには、必ずピアノを使ってコードを確かめながらコピーしている。

そういえば、読者からの投稿をチェックしていると、「あっ、楽譜に頼ってるな!」っていう作品をときどきみかける。販売されている楽譜のなかにも、たまにはメロディーやコードに間違いがある。音楽プログラムが完成したならば、原曲をよく聴き、おかしな部分がないか確かめたほうがよい。

とにかく、今まで書いてきたことは大切なことなので、音楽プログラムをこれから始めようとする人、ある程度作れるようになった人を問わず、これらのことは心にとどめておいてほしい。

【初めてでも弾けちゃう楽譜】

さて次に、楽譜を選ぶさいにどのようなのがいいかについて書いてみよう。レコード屋さんや楽器屋さんで売っている楽譜をおおまかに分けてみると、新曲レコード速報(日音)のようにメロディーとコードが載っている本、ピアノ譜やエレクトーン譜のようにメロディー、伴奏、ベースが書いてあるもの、それとメロディーからドラムパートまで載っているバンドスコアの3種類になる。このなかでいちばん使いやすいのは、すべてのパートが載っているバンドスコアなのだが、パソコンミュージックは出せる音数が少ないので、慣れていない人にはかえって使いにくいかも。また、ジャンルもロックやフュージョン類が多く、歌謡曲のたぐいはあまりない。音符は読めるけど、コードについてあまりよくわからない人には、ピアノ譜やエレクトーン譜をおすすめしたいね。

楽譜を買いに行くときは、音楽雑誌などで大きな楽器屋さんを見つけて、電話で探している楽譜があるかどうか確かめてから出かけたほうがいいね。

さて次回から、音符の読み方とかコードについての講座を始めるヨ……お楽しみに。ほんじゃ、まったねーっ!

裸足で散歩

1曲目の音楽プログラムは、来生たかおのアルバム『ロマンティック・シネマティック』より「裸足で散歩」をお送りしよう。邦生、彼の曲が大好きで、音楽を始めたのも彼の歌に心うたれてからなんだ。これ、マジな話。

さてこの曲は、小堺一機のアルバムにも別のバージョン(日曜はダメ)で収録されている。歌詞やアレンジを変えることで違った感じになってしまうのだから……音楽って面白いね。

センチメンタル・カーニバル

今月のお客様は、仙台市の津久井智光クン。今回は、芳本美代子の「センチメンタル・カーニバル」で登場だ。

智光クンの音楽プログラムはいつも凝っており、今回もサウンドボードIIの性能を十分引き出している。ただよく聴いてみると、リズム音源とFM音源との同期ズレが起きている。

また、サウンドボードII用のモードでは、CMD UNLINKの仕様が今までとは違い、設定しても拡張BASICの切り離しにはならない。リズムなどのイニシャ

ライズには、CMD STOPMを設定するようにしよう。

SOMEONE TO WATCH OVER ME

多くのアーティストたちに愛され、現在も歌い継がれているガーシュウィンの「SOMEONE TO WATCH OVER ME」。この曲は、今ではメローなバラード調にアレンジされている。しかし、原曲は現在の曲調とは異なり、ラグタイムのようにリズミックである。もともとやるせない恋の歌なんだけど、時代によって愛の表現も変わるのだろうか？うーむ、今夜も眠れない。

影の伝説

PC-98のサウンドボードは、タイミング合わせがむずかしいのでプログラミングしづらい。しかし、使い込めばけっこう面白いことができるのだ。

そこで、今回、以前PC-88用にプログラミングした「影の伝説」を移植・変更してみた。「PC-98だって、がんばればここまでできるのだ！」と声を大にして言いたい。

とくに、曲中の効果音やLFOの変化づけの部分に工夫してみたので、ぜひとも聴いてみてほしい。

♬邦生のミュージックライフ!!♬

ここでは、邦生お気に入りのレコードや映画音楽などを紹介しよう。

今回紹介するのは、小堺一機の「NEXT DOORBOY」。別にウケをねらったわけではない。彼の歌う曲には、けっこう人間味あふれた歌詞がついているんだよねぇ。邦生の好きな音楽は、こぶしをブンブン……っていう曲よりも、メロディアスで、聴けば聴くほどよさがわかってくる曲なんだ。ライト感覚のラブソングなんかそうだね。

また、共感するような場面が出てきて、思わずズキッ！とくるような歌詞が楽しい。待てよ、そう考えてみると邦生って、けっこうコメディーっぽいことやっているなぁ。ホントは渋い男になりたいんだけど……。

裸足で散歩　来生たかお
MSX、MSX$_2$、PC-6001/6601、FM-7/NEW7/77

```
100 REM ****************************
110 REM *                          *
120 REM *       ﾊﾀﾞｼ ﾃﾞ ｻﾝﾎﾟ        *
130 REM *                          *
140 REM *   MUSIC BY T.KISUGI      *
150 REM *   CODER BY H.KYOYA       *
160 REM *                          *
170 REM ****************************
180 :
190 REM ===== MAIN PROGRAM =====
200 :
210 FOR I=1 TO 3
220 READ MC$(I)
230 IF MC$(I)="*" THEN GOTO 300
240 IF MC$(I)="¥" THEN END
250 NEXT I
260 :
270 PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3)
280 GOTO 210
290 :
300 NB=NB+1 : IF NB>8 THEN 350
310 :
320 ON NB GOSUB 380,390,400,410,390,400,
420,390
330 GOTO 210
340 :
350 ON NB-8 GOSUB 430,440,450,410,380,38
0,380,460
360 GOTO 210
370 :
380 RESTORE  540:RETURN
390 RESTORE  730:RETURN
400 RESTORE 1030:RETURN
410 RESTORE  580:RETURN
420 RESTORE 1820:RETURN
430 RESTORE  940:RETURN
440 RESTORE 1110:RETURN
450 RESTORE 1450:RETURN
460 RESTORE 2150:RETURN
470 :
480 REM ======== DATA =========
490 :
500 DATA T132L16V9,T132L16V9,T132L8V9
510 :
520 REM ========  (A)  ========
530 :
540 DATA O5FFFFFR16FFFFFFFFF
550 DATA O5CCCCCR16DDDDDDDDD
560 DATA O2B-O3B-O2B-O3B-O2B-O3B-O2B-O3B
-
570 :
580 DATA V9O5R8R8FFFR16FR16FFFFF
590 DATA V9O5R8R8CCCR16CR16CCCCC
600 DATA O2B-O3B-O2B-O3B-O2B-O3CDO2B-
610 :
620 DATA O5FFFFFR16GGGGGGGGG
630 DATA O5E-E-E-E-E-R16E-E-E-E-E-E-E-E-
E-
640 DATA O3CO4CO3CO4CO3CO4CO3CO4C
650 :
660 DATA R8R8GGGR16GR16GGGGG
670 DATA R8R8E-E-E-R16E-R16E-E-E-E-E-
680 DATA O2FO3FO2FO3FO2FO3FO2FO3F
690 DATA *
700 :
710 REM ========  (B)  ========
```

※これのB面だよ

```
720 :
730 DATA V10O5R8B-R16B-R16B-R16B-R16B-R1
6B-R16B-
740 DATA V7O4B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B-B
-B-B-
750 DATA O2B-O3B-O2B-O3B-O2B-O3B-O2B-O3B
-
760 :
770 DATA O5B-R16O6CR16DR16DDDDDD
780 DATA O4R8R8R8AAAR16B-B-B-R16AA
790 DATA O2B-O3B-O2B-O3B-O2B-O3B-O2B-O3B
-
800 :
810 DATA O5R8AR16AR16AR16AR16AR16AR16A
820 DATA O4AAAAAAAAAAAAAAAA
830 DATA O2B-O3B-O2B-O3B-O2B-O3B-O2B-O3B
-
840 :
850 DATA O5AR16B-R16O6CR16CCCCCC
860 DATA O4R8R8R8GGGR16AAAR16GG
870 DATA O2B-O3B-O2B-O3B-O2B-O3B-O2B-O3B
-
880 :
890 DATA O5R8GR16GR16GR16GR16GR16GR16G
900 DATA O4GGGGGGGGGGR8GGGG
910 DATA O2B-O3B-O2B-O3B-O2B-O3B-O2B-O3B
-
920 DATA *
930 :
940 DATA O5AR16B-B-B-R16AAAAAR16B-B-B-R1
6
950 DATA O4AAAAAAAAAAAAAAAA
960 DATA O3D-O4D-O3D-O4D-O3D-O4D-O3D-O4D
-
970 :
980 DATA O6C8C8C8C8C8C8V8O6DDE-R16
990 DATA O4GGGGGGGGGGGGV8O5AAB-R16
1000 DATA O3CO4CO3CO4CO3CO4CO3CO4C
1010 DATA *
1020 :
1030 DATA O5AR16B-B-B-R16AAAAAR16GGGR16
1040 DATA O4AAAAAAAAAAAAAAAA
1050 DATA O3D-O4D-O3D-O4D-O3D-O4D-O3D-O4
D-
1060 :
1070 DATA O5E-8E-8E-8E-8E-8E-8V8O6DDE-R1
6
1080 DATA O4GGGGGGGGGGGGV8O5AAB-R16
1090 DATA O3CO4CO3CO4CO3CO4CO3CO4C
1100 :
1110 DATA O6R8DR16R8DR16R8CR16CCCC
1120 DATA O5R8AR16R8AR16R8GR16GGGG
```


S：今月から誌面が変わったので、ポップロードはどこに出現するかわかりません。神出鬼没、はたして次のページはどこに？　探す楽しみもある、アドベンチャー形式？なのだ（←ワルノリである）。

```
1130 DATA O2FO3FO2FO3FO2FO3FO2FO3F
1140 :
1150 REM ========  (C)  ========
1160 :
1170 DATA V10O6R8CR16CR16CR16CR16CR16CR1
6C
1180 DATA V7O5CCCCCCCCCCCCCCCC
1190 DATA O3CO4CO3CO4CO3CO4CO3CO4C
1200 :
1210 DATA O6CR16DR16E-R16E-E-E-E-E-
1220 DATA O4B-B-B-B-B-R16AAR8B-B-B-B-B-
1230 DATA O3CO4CO3CO4CO3CO4CO3CO4C
1240 :
1250 DATA O5R8B-R16B-R16B-R16B-R16B-R16B
-R16B-
1260 DATA O4B-8B-8B-8B-8B-8B-8B-8B-
1270 DATA O3CO4CO3CO4CO3CO4CO3CO4C
1280 :
1290 DATA O5AR16B-R16O6CR16CCCCC
1300 DATA O4AAAAAR16GGR8AAAAA
1310 DATA O3CO4CO3CO4CO3CO4CO3CO4C
1320 :
1330 DATA O5R8AR16AR16AR16AR16AR16AR16A
1340 DATA O4AAAAAAAAAAAAAAAA
1350 DATA O2FO3FO2FO3FO2FO3FO2FO3F
1360 :
1370 DATA O5AR16B-8B-R16A8A8AR16F8F
1380 DATA O4AAAAAAAAFFFFFFFF
1390 DATA O2FO3FO2FO3FO2FO3FO2FO3F
1400 :
1410 DATA O6D8D8D8D8D8D8D8DR16
1420 DATA O4FFFFFFFFFFFFFFFF
1430 DATA O2B-O3B-O2B-O3B-O2B-O3B-O2B-O3
B-
1440 :
1450 DATA O5R8R8R8R8R8R8R8B-R16
1460 DATA O4A-8O5C8E-8D8D8O4B-8O5C8D8
1470 DATA O2B-O3B-O2B-O3B-O2B-O3B-O2B-O3
B-
1480 :
1490 REM ========  (D)  ========
1500 :
1510 DATA O6F8F8FR16E-8E-8E-R16D8D
1520 DATA O4B-8B-8B-R16B-8B-8B-R16B-8B-
1530 DATA O3E-O2B-O3CE-E-O2B-O3CE-
1540 :
1550 DATA O6DDDDDR16CCCCCR16R8R8
1560 DATA O4G-8G-8G-R16G-8G-8G-R16G-8G-
1570 DATA O2A-E-FA-A-E-FA-
1580 :
1590 DATA O6E-8E-8E-R16D8D8DR16C8C
1600 DATA O4A8A8AR16A8A8AR16A8A
1610 DATA O3DO2AO3CDDO2AO3CD
1620 :
1630 DATA O6C8C8O5B-R16O6D8R8DR16DR16D
1640 DATA O4A8A8AR16B-8B-8B-R16B-8B-
1650 DATA O2GDFGGDFG
1660 :
1670 DATA O6DR16CR16CR16O5B-R16B-R16GR16
GR16B-
1680 DATA O4B-8B-8B-R16B-8B-8B-8B-8B-
1690 DATA O3CO2GB-O3CCO2GB-O3C
1700 :
1710 DATA O6E-8E-8E-8E-8R8R8O5A8AR16
1720 DATA O4B-8B-8B-8B-8A8A8A8A8
1730 DATA O3FFFFO2FFFF
1740 :
1750 DATA O6C8C8CR16O5B-8B-8B-8B-8B-
1760 DATA V8O5CCCCCR16DDDDDDDDD
1770 DATA O2B-O3B-O2B-O3B-O2B-O3B-O2B-O3
B-
1780 DATA *
1790 :
1800 REM ========  (E)  ========
1810 :
1820 DATA O5A-8A-R16B-8B-R16FR16G8GR16
1830 DATA O4E-R16E-R16E-R16E-R16E-R16E-R
16E-
1840 DATA O2FFF16R16FFA-O3C
1850 :
1860 DATA O5A-8A-8A-R16B-8B-R16GR16A-8A-
8A-R16
1870 DATA O4E-R16E-R16E-R16E-R16E-R16E-R
16E-R16E-R16E-
1880 DATA O3E-O2FFF16R16FFA-O3CE-
1890 :
1900 DATA O5G8GR16B-8B-R16B-R16G8R8
1910 DATA O4E-R16E-R16E-R16E-R16E-R16E-R
16E-
1920 DATA O2E-E-E-16R16E-E-GB-
1930 :
1940 DATA O6C8CR16DCO5B-8B-8B-8B-8R8R8
1950 DATA O4E-R16E-R16E-R16E-R16E-R16E-R
16E-R16E-R16E-
1960 DATA O3DO2E-E-E-16R16E-E-GB-O3D
1970 :
1980 DATA O5A8AR16O6C8CR16O5AR16O6C8CR16
1990 DATA O4F+R16F+R16F+R16F+R16F+R16F+R
16F+
2000 DATA O2DDD16R16DDF+A
2010 :
2020 DATA O5A8A8AR16O6C8CR16O5AR16O6C8C8
CR16
2030 DATA O4F+R16F+R16F+R16F+R16F+R16F+R
16F+R16F+R16F+
2040 DATA O3CO2DDD16R16DDF+AO3C
2050 :
2060 DATA O6D8DR16DR16D8D8DR16C
2070 DATA O4B-8B-8B-R16B-8B-8B-8B-8
2080 DATA O2GGG16R16G-G-G-G-
2090 :
2100 DATA O6F4F4D-4D-4C4C4C4C4R2R4
2110 DATA O4B-4B-4A4A4G4G4G4G4R2R4
2120 DATA O2F4F4C4C4F4F4F4F4R2R4
2130 DATA *
2140 :
2150 DATA O5F4F4F4F4F4F4F4
2160 DATA O5C4C4C4C4C4C4C4C4
2170 DATA O2B-4B-4B-4B-4B-4B-4B-4B-4
2180 DATA ¥
```

センチメンタル・カーニバル　芳本美代子　PC-8801FA/MA/VA2・サウンドボードII(SR以降)

```
1000 ´           *･*･･･
```

```
1240  DATA ,,,R22Kc5KccKccKc5KccKccKc5KccKccKc5KccK,,
1250  DATA 4,4
1260  DATA ,,,R22Kc5KccKccKc5KccKccKc5KccKccKc5KccK,L24Dc41kckck
1270  DATA
1280  DATA 6,4
1290  DATA M28Kc11Kc11Kc11K
1300  DATA L28Dc11Kc11Dc11K,
1310  DATA R22Kc5KccKccKc5KccKccKc5KccKccKc5KccK,,
1320  DATA 7,4
1330  DATA M28Kc11Kc11Kc11K,L28Dc11Kc5Kc11Kc5K
1340  DATA M26Dc11Kc5Kc11Kc5K
1350  DATA R22Kc5KccKccKc5KccKccKc5KccKccKc5KccK,,
1360  DATA 8,4
1370  DATA M28c6Kc11Kc5K,L28c6Kc11Kc5K,M26c6Kc11Kc5K
1380  DATA R22c6Kc11Kc5K,,
1390  DATA 9,4
1400  DATA M28Kc11Kc11Kc11K,L28Dc11Kc11Dc11K,
1410  DATA R22Kc5KccKccKc5KccKccKc5KccKccKc5KccK,,R20Dc5Kc17K
1420  DATA 10,4
1430  DATA M28Kc11Kc11Kc11K,L28Dc11Kc11Dc11K,
1440  DATA R22Kc5KccKccKc5KccKccKc5KccKccKc5KccK,,R20Kc17Kc17K
1450  DATA 13,4
1460  DATA M28Kc11D,L28Kc11D,M26Kc23D,R22Kc5D,M22Kc11D
1470  DATA
1480  DATA 16,4
1490  DATA M28Kc11Kc8KccKc11K,L28Dc11Kc11Dc11K,
1500  DATA R22KccKccKccKccKccKccKccKccKccKccKccKccKccKccK,
1510  DATA R22Dc5Kc17K
1520  DATA 17,4
1530  DATA M28Kc11Kc11Kc11K,L28Dc11Kc11Kc5Kc11K,M26Dc23Kc5Kc11K
1540  DATA R22Kc5KccKccKc5KccKccKc5KccKccKc5KccK
1550  DATA M22Dc17KccKccKc5Kc11K,R20Dc5Kc17K
1560  DATA 18,4
1570  DATA M28Kc11Kc11Kc11K,L28c12Dc29KccK,M26c12D
1580  DATA R22Kc5KccKccKc5KccKccKc5KccKccKc5KccK,,
1590  DATA 19,4
1600  DATA M28Kc11Kc11Kc11K,L28Dc11Kc11Dc11Kc5KcKcK,
1610  DATA R22Kc5KccKccKc5KccKccKc5KccKccKc5KccK,,R20Kc17Kc17K
1620  DATA 20,4
1630  DATA M28Kc11Kc11Kc11Kc4K,L28Kc17Kc17Kc5K,M26Kc17Kc17Kc5K
1640  DATA ,,
1650  DATA 21,4
1660  DATA ,,
1670  DATA R5KccKccKccKccKccKccKccKccKccKccKccKccKccKccK,,
1680  DATA 23,4
1690  DATA M28Kc11Kc11Kc11K,L28c6Dc5Kc11Dc11Kc5K,M26c6Dc35K
1700  DATA R22Kc5KccKccKc5KccKccKc5KccKccKc5KccK,,
1710  DATA 24,4
1720  DATA M28Dc11Kc11Kc11K,L28Dc11K,M28Dc11K
1730  DATA R22Dc11Kc5KccKccKc5KccKccKc5KccK,,
1740  DATA 25,4
1750  DATA M28Kc11Kc11Kc11K,L28Kc11Kc11Kc11K,M26D
1760  DATA R22KccKccKccKccKccKccKccKccKccKccKccKccKccKccK
1770  DATA ,R20Kc11Kc11Kc11K
1780  DATA 26,4
1790  DATA M28Dc5Kc5Kc11Kc5Kc11K,L28Dc5Kc5Kc11Kc5Kc11K
1800  DATA M26Dc5Kc5Kc11Kc5Kc11K,,,R20Dc23Kc5Kc11K
1810  DATA 0
1820 '============================[ MAIN ]==================================
1830  TEMPO=132
1840  RESTORE 2020: GOSUB *SETMUSIC
1850  RESTORE 2290: GOSUB *SETMUSIC
1860  RESTORE 2700: GOSUB *SETMUSIC
1870  RESTORE 2100: GOSUB *SETMUSIC
1880  RESTORE 2290: GOSUB *SETMUSIC
1890  RESTORE 2750: GOSUB *SETMUSIC
1900  RESTORE 2510: GOSUB *SETMUSIC
1910  RESTORE 2700: GOSUB *SETMUSIC
```

こんにちは、ひっきです。突然ですが、サッカーの大会１週間前に、足の骨にひびを入れるということをしてしまい、大会に出られず悲しい今日このごろです。(大阪府・ひっき)　S：ちなみに彼は、貝殻を手紙の裏にテープで貼ってきた。いったい、なんだというのだ!?

```
 1920  RESTORE 2100: GOSUB *SETMUSIC
 1930  RESTORE 2990: GOSUB *SETMUSIC
 1940  CMD PLAY "Y38,207" : END
 1950 '=============================================================================
 1960 *SETMUSIC
 1970    READ RTM$,BASS$,MLD1$,MLD2$,MLD3$,MLD4$,MLD5$
 1980    IF RTM$="*"                                    THEN RETURN
 1990    CMD PLAY #5,RTM$;BASS$,MLD1$,MLD2$,MLD3$,MLD4$,MLD5$
 2000  GOTO *SETMUSIC
 2010 '=============================================================================
 2020 '---+[ init. ]+---------+---------+---------+---------+---------+-----
 2030  DATA V0,"t=TEMPO;L16@96v13o3q8y38,212","t=TEMPO;L8@85o5v12q8"
 2040  DATA "t=TEMPO;L8@85o4v12q8","t=TEMPO;L16@67o3v10q8"
 2050  DATA "t=TEMPO;L16@67o4v10q8","t=TEMPO;L16@67o4v10q8"
 2060  DATA V55X1,r4,r4,r4,r4,r4,r4
 2070 '---+[ intro ]+---------+---------+---------+---------+---------+-----
 2080  DATA X2X3,a1&a1,L8rc<b>c<g+aecg+aec2&c,L8rag+ad+ec<a>d+ec<a2&a>
 2090  DATA @La1&a1,@Mc1&c1,@Re1&e1
 2100 '(from repeat 1,3)
 2110  DATA X2X4,g1&g1,rba+bf+gd<b>f+gd<b2&b>,@Mrgf+gc+d<bg>c+d<bg2&g
 2120  DATA @Lg1&g1,@M<b1&b1,@Rd1&d1
 2130  DATA X6X6,a8a8a8aaraa8>c8e8<a8a8a8aaraa8>c8e8<,>rc<b>c<g+aecg+aec2&c
 2140  DATA >rag+ad+ec<a>d+ec<a2&a>,>c4r4r1@L@74<a>cea<@Ra>cea<
 2150  DATA <v9a4rraarraarraarraarraarraa
 2160  DATA v9e4rreerreerreerreerreerreerree
 2170  DATA X6X7,g8g8g8ggrgg8b8>d8<g8g8g8ggrgg8b8>d8<,rba+bf+gd<b>f+gd<b2&b>
 2180  DATA rgf+gc+d<bg>c+d<bg2&g,@M@67b4r4r1@L@74gb>dg<@Rgb>dg<
 2190  DATA g4rrggrrggrrggrrggrrggrrggrrgg,d4rrddrrddrrddrrddrrddrrddrrdd
 2200  DATA X6X6,f8f8f8ffeee8e8e8f8f8f8ffeee8e8e8,@21v11q6r4f4e2f&f16f&f16e2&e
 2210  DATA @72q7>r4f4e16rd&d16e16r16a16ra&a16g+r2,@M@66v9a2g+2a2g+2
 2220  DATA >c2<b2>c2<b2,f2e2f2e2
 2230  DATA X6X6,f8f8f8ffeee8e8e8f8f8f8ffeee8e8e8,r4f4e2f&f16f&f16e2&e
 2240  DATA r4a4g+16re&e16d16r16>c16rc&c16<br2,a2g+2a2g+2,>c2<b2>c2<b2
 2250  DATA f2e2f2e2
 2260  DATA X6X6,f8f8f8fffff8f8f8g8g8g8ggggg8g8g8,f4ff4ff4g4gg4gg4
 2270  DATA frrf4ffrgrrg4ggr,a1b1,>c1d1,f1g1
 2280  DATA *,,,,,,
 2290 '(1st,2nd)
 2300  DATA X6X8,e8e8e8eeeee8e8a4g4f8e2,g+g+g+g+g+b4a4g4fe@13v12q8ea>c
 2310  DATA g+g+g+g+g+brarg4ferrr,b2&b4&b8>c4<b4a8g+2,e2&e4&e8e4d4c8<b2
 2320  DATA g+2&g+4&g+8a4g4f8e2
 2330 '---+[theme 1]+---------+---------+---------+---------+---------+-----
 2340  DATA X9X9,L8a4ra2&aa4ra4&a>ce,e4&ef4ec<ae4&ea4a>ce
 2350  DATA @105@Lv11o4q8rea>cfercfercrc<ar,"@L@82y364,1L8v8o4a1&a1"
 2360  DATA "@M@82y365,1L8v8o5c1&c1","@R@82y366,1L8v8o5e1&e1"
 2370  DATA X9X9,<e4re2&ee4re4&eg+b,ed4<b1r4eg+b,reg+b>edr<b>edr<brbg+r
 2380  DATA g+2&g+4&g+v9g+g+g+g+2&g+4,<b2&b4&bv9bbbb2&b4,d2&d4&dv9ddde2&e4
 2390  DATA X9X9,e4re2&ee4re4&eg+b,>d4&de4dc<bb4&b>c4<b>cd
 2400  DATA reg+b>edr<b>edrcrc<br,v8e1&e1,v8g+1&g+1,<v8b1&b1
 2410  DATA X9X9,a4ra2&aa4ra4&a>c+e,e1r4<a4>c+4e4,ra>ceferaaerc+ec+c+<a
 2420  DATA e2&e4&ev9eeee2&e4,a2&a4&av9aaaa2&a4,>c2&c4&cv9dddc+2&c+4
 2430  DATA X9X9,d4rd2&dd4rd4&dfa,g2fe4f2&fr4d4,ra>dfafrdafrdrd<ar,a1&a1
 2440  DATA >d1&d1,f1&f4&f@79v11q7eff4&f
 2450  DATA X9X9,<a4ra2&aa4ra4&a>ce,f2ed+4e2&er4c4,ra>ceaercaercrc<ar
 2460  DATA a1&a1,c1&c1,@82v9q8e1&e4&e@79v11q7d+ee4&e
 2470  DATA X9X9,<e4re2&ee4re4&eg+b,<b2b>c4e4&ed4c<b4b,reg+b>d<brg+>edrcrc<br
 2480  DATA g+1g+4g+4ee4&e,<b1>e4d4c<b4&b,@82v9q8e1r4r@79v11q7<b>c<b4&b>
 2490  DATA X9X13,a4ra4&a>ce<a1,a1r4@119v14q7a4a4a4,@85v12rag+ad+e<b>c<a1
 2500  DATA a1a4r4r4r4,>e1e4r4r4r4,@85q8v10rc<b>c<g+ad+ec1
 2510 '---+[theme 2]+---------+---------+---------+---------+---------+-----
 2520  DATA X16X16,a4ra2&aa4ra4&a>c+e,a2&a4eea4g4f4e4
 2530  DATA @67@Lv12o3L16r4arc+ererc+b-8a8r1,@62o3v7e1&e4e4f4g4
 2540  DATA @62o3v7a1&a4a4b4>c+4,@62o4v7c+1&c+4c+4d4e4
 2550  DATA X16X16,d4rd2&dd4rd4&d<ba,g4ff1&frfff,r4ardfrfrdb-8a8r8ard4r2
 2560  DATA a1&a4f4f4f4,d1&d4<a4a4a4,f1&f4e4d4c4
 2570  DATA X16X16,g4rg2&gg4rg4&gab,g2&g4gab4a4gf4f,r4brdgrgrd>c8<b8r1
 2580  DATA d1&d4d4e4f4,g1&g4g4a4b4,<b1&b4b4>c4d4
 2590  DATA X16X16,>c4rc2&c<b4re16e16r16e16eg+b,e1&er@13v12q8>e4ee4e&
 2600  DATA r4grcererce8a8r8arg+2r4,g2&g4>c4<b1,>c2&c4e4e1,e2&e4a4g+1
 2610 '---+[theme 3]+---------+---------+---------+---------+---------+-----
```

リスト続く

11月号の編集部Oさんの記事を読んでぼくは思った。「ぼくも手紙を出して会いたかった〜っ！」。Oさんが酒田に来るということは、9月号にちゃんと出ていた。「あれ〜っ!!」。ちなみにぼくは、アンドロドロイド君と同い年である。(山形県　竹とんび)　S：編集部の人間は、けっこういろんなところに行ってるから、ひょっとしたら会ってるかもしれないよ（ちなみにボクは、某サッポロビール園で、読者に声をかけられたことがある)。

```
2620  DATA X9X9,a4ra2&aa4ra4&a>cc+,e4e4ee4e4&ee4ee&e16r16f&
2630  DATA L8@Rv12r1r4a>c+rc+<ar,@105@Lo4L8v11q8rea>cecr<a>aercrc<ar
2640  DATA @83@Mo4v7a1>c+1,@83@Mv7o4e1g1
2650  DATA X17X18,d4d4de4f1&f,f4f4fg4a4&aragf4e&,r2a2&a4&af16(f+gg+)16a2
2660  DATA rfa>dfdr<a>fcr<arafr,d4d4de4f1&f,f4f4fg4a1&a
2670  DATA X9X19,<a4ra4&a>cde4re4<bg+e,e2c4<a4b4a4g+b4a&
2680  DATA r1e8e8r8g+16a16b8b8r4,rea>cecr<a>g+er<brbg+r,<a1g+1,e1e1
2690  DATA *,,,,,,
2700 '(repeat 1,3)
2710  DATA X2X3,L16a1&a1,a1@85o4v12L8g+aec2&c
2720  DATA @85@Mo4v12L8rag+ad+ec<a>d+ec<a2&a>
2730  DATA L16@67o3v10a1&a1,L16@67o4v10c1&c1,L16@67o4v10e1&e1
2740  DATA *,,,,,,
2750 '(repeat 2)
2760  DATA X20X21,a4ra4raa4r2r4r,a1&a2r2
2770  DATA @67@Mv11o4ar4ar4aa@100L16o7v9@Rccccccc@Mcccc@Lccccccc
2780  DATA @67@Mq8v11o3ar4ar4aar1@74o4L16v9,@67@Mv11o4cr4cr4ccr1
2790  DATA @67@Mv11o4er4er4eer1
2800 '---+[bridge ]+---------+---------+---------+---------+---------+---------+-----
2810  DATA X6X6,r1r1,@107L8o3v10@Lra>eagre<ara>eagref
2820  DATA @107L8o3v10@Rrr32a>eagre<ara>eagref16&f32&
2830  DATA r2@La>eae<@Rv8a>eae<@Lv7a>eae<@Rv6a>eae<@Lv5a>eae<@Rv4a>eae<
2840  DATA r1r1,r1r1
2850  DATA X6X6,rff4gg4g4ga2&a4,@23v11o5q6@Mrff4gg4g4ga2&a4
2860  DATA f4@103o4v14r1raraar,@67o3L8v11@Lraa4bb4b4b>c2&c4@74o4L16v9
2870  DATA @67o4L8v11@Mrcc4dd4d4de2&e4,@67o4L8v11@Rrff4gg4g4ga2&a4
2880  DATA X6,r1,@107o3q8v10@Lrb->fb-g+fr<b-
2890  DATA @107o3v10@Rrr32b->fb-g+fr<b-16&b-32&,r2@Lb->fb-f<@Rv8b->fb-f<
2900  DATA r1,r1
2910  DATA X23,r2r4r>e&,rb->fb-g+frr,b-32rb->fb-g+f4r16r32
2920  DATA @Lv7b->fb-f<@Rv6b->fb-f<@Lv5b->fb-f<@Rv4b->fb-f<,r1,r1
2930  DATA X23X23,eee4<b>d<b>e4ee4<b>d<be&,@79v10o5q6@Mrd4e2&e4ag+e4ag+e&
2940  DATA @68o3v12rd4e2&e4ag+e4ag+e&,@67o3v11@Lg+1g+1,@67o3v11@Mb1b1
2950  DATA @67o4v11@Re1e1
2960  DATA X23X13,eefff+f+g+g+a1,eefff+f+g+g+a4@119o4v14q7a4a4a4
2970  DATA eefff+f+g+g+a2r2,g+1a2r2,b1>c2r2,e1e2r2
2980  DATA *,,,,,,
2990 '(3rd)
3000 '---+[ending ]+---------+---------+---------+---------+---------+---------+-----
3010  DATA X24X25,L4rv13e2&eef+gg+,r1@85o4@Mv12eef+f+ggg+g+
3020  DATA r1@85o4@Mv11g+g+aab-b-bb,@67L8v11@Mo4r1r2rd16d+16e4
3030  DATA @67L8v11@Ro3r4e1r4ra16a+16b4,r4@91v10o2e1&e2&e4
3040  DATA X26,L8rv12aaraaara4r2r4r,@23raaraaara4r2r4r,@68raaraaara4r2r4r
3050  DATA o4@Mrccrccrc4r2r4r,o4@Mreereere4r2r4r,@67L8v11@Mo3raaraaara4r2r4r
3060  DATA *,,,,,,
```

SOMEONE TO WATCH OVER ME　George Gershin　PC-8801SRシリーズ、FM77AVシリーズ

```
10  '*********************************
20 '*                               *
30 '*   SOMEONE TO WATCH OVER ME    *
40 '*       (PC-8801mkIISR)         *
50 '*   MUSIC BY GEORGE GERSHWIN    *
60 '*   CODER BY HOUSEI KYOYA       *
70 '*                               *
80 '*********************************
90 '
100 NEW CMD : DIM BA%(4,9)
110 '
120 FOR X=0 TO 4
130   FOR Y=0 TO 9
140     READ BA%(X,Y)
150 NEXT Y,X
160 DATA    57,   15,    2,    1, 4900,    8,    0,    5,    0,    0
170 DATA    30,    8,   10,    5,    5,   40,    0,    3,    3,    0
180 DATA    30,   16,   10,    5,   12,   35,    0,    9,    3,    0
190 DATA    30,    8,   10,    5,    5,   40,    0,    3,    3,    0
```


POP LOAD

ぼくのパソコンはPC-8801MH。パソコンをあまり知らなかったころ、2HDというドライブにだまされ買ってしまった。88はいつも2D。これじゃ、せっかくのドライブがかわいそう。たまには、緑に光りたい。くそ～、SR版とVA専用、両方出す余裕あるんなら、Mシリーズのために、2HD版出しやがれ～。P.S.ディスクドライブの音がうるせ～よ～。(埼玉県　ロードランナー) S：いいじゃない、それでも動くソフトがあれば……。

```
200 DATA    30,    8,   10,    6,    5,    0,    0,    1,    3,    0
210 CMD VOICE BA%,BA%,BA%
220 '
230 FOR I=1 TO 3 : READ MC$(I)
240 IF MC$(I)="*" THEN 310
250 IF MC$(I)="¥" THEN END
260 NEXT I
270 '
280 CMD PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3)
290 GOTO 230
300 '
310 NB=NB+1
320 ON NB GOSUB 350,360,370,380,390,400,390,410,390,380,390,400,390,420
330 GOTO 230
340 '
350 RESTORE    680:RETURN
360 RESTORE    550:RETURN
370 RESTORE    730:RETURN
380 RESTORE   1060:RETURN
390 RESTORE    930:RETURN
400 RESTORE   1110:RETURN
410 RESTORE   1320:RETURN
420 RESTORE   1370:RETURN
430 '
440 DATA T117L8,T117L8,T117L8
450 DATA V11Q8,V10Q8,V10Q8
460 '                                ( A )
470 DATA O6D&D16C16<A&A16G16FRFRG&G&G&G>C&C&C&C
480 DATA O5C&C&C&CCRCRC&C<B&BB&BA&A
490 DATA O4F&F&F&FDRDRF&F&F&FE&E&E&E
500 '
510 DATA C&C16<B16A&A16G16FRFRD&D&D&DG&G&G&G
520 DATA >F&F&F&FCRCRC&C<A&AA+&A+B&B
530 DATA D&D&D&DDRDR<G&G&G&G&G&G&G&G
540 '                                ( B )
550 DATA V11O5A&A16G16A&A16G16E&EA&A16G16A&A16G16E&EV10D&DC&C
560 DATA O5E&E&E&E<B&B&B&BB-&B-&B-&B-B-&B-
570 DATA O4C&CG&G<G&G>G&GC&CG&G<C&C>C&C
580 '
590 DATA V11A&A16G16A&A16G16E&EB&B16A16B&B16A16F+&F+&F+&F+
600 DATA >E&E&E&EC&C&C&CD&DC&C&C&C&C&C
610 DATA <F&F>C&C<A&A>G&GF+&F+E&ED&D<A&A
620 '
630 DATA F&FG&GA&A>C&CD&D16C16<A&A16F16ERER
640 DATA C&CC&CF&FA&AF&F&FR<BRBR
650 DATA D&D&D&D>D&D&D&DG&G&G&G<G&GF&F
660 DATA *
670 '
680 DATA C&C&C&C&C&CA&AG&G&G&G&G&GV10F&F
690 DATA RRG&GA&AB-&B->C&CC&CRR<B&B
700 DATA >C&CRR<G&G>C+&C+D&D&D&D<G&G&G&G
710 DATA *
720 '
730 DATA C&C&C&C&C&CV10A&A>C&C&C&CC&C16D16C&C
740 DATA RRA&AG&G>F&FG&G&G&GA&AF+&F+
750 DATA C&C>E&E<C&CG&GC&C>C&C<B&B>D+&D+
760 '                                ( C )
770 DATA V11O5B&B&B&BB&B&BGA&AA&A16B16A&A16G16E&E16F+16
780 DATA O5RRG&GRRE&EC+&C+&C+&C+&C+&C+&C+&C+
790 DATA O3E&E>>E&E<E&EB&B<A&A&A&A&A&A&A&A
800 '
810 DATA GRERE&E&E&EV10D&D<B&BB&B>C+&C+
820 DATA RR<B&BRRB&BB&BG&GA&AA&A
830 DATA >E&EG&G<B&B>G&G<E&E&E&EA&A&A&A
840 '
850 DATA V11>D&D&D&DD&D&D&DC&CC&C16D16C&C16<B16A&A
860 DATA >G&GG&GRRG&GRRG&GRRF+&F+
870 DATA B&B>>D&D<E&E>D&D<<A&A>>E&E<D&D>C&C
880 '
890 DATA G&G&G&GG&G&G&GG&G&G&G&G&G&G&G
```

リスト続く

```
900 DATA D&DD&DC&CC&C<B&BB&BB&B&B&B
910 DATA <G&GB&BF&FA&AE&EG&GD&D<G&G
920 '                                ( D )
930 DATA V11O5RRC&C16D16E&E16G16A&A16>C16DD&DC<B&B&B&B
940 DATA O4RRRRRRB-&B-RR>F&FRRF&F
950 DATA O3C&CG&GG&G>E&E<F&F>>C&C<<F&F>B&B
960 '
970 DATA >CC&C<BA&A&A&ABB&BAG&G&G&G
980 DATA RRE&ERRD+&D+RRD&DRRC+&C+
990 DATA <E&E>>C&C<<D+&D+>>C&C<<D&D>B&B<C+&C+>A+&A+
1000 '
1010 DATA RRA&AG&GF&F>C&C&C&C<CD&D&D
1020 DATA RR<A&A&A&A&A&A>C&CC&C<AB&B&B
1030 DATA <C+32D32&D16&D&D&DE&EF&FF+&F+&F+&F+G&G&G&G
1040 DATA *
1050 '
1060 DATA E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&E&ED&D&D&D
1070 DATA >C&CC&CRRC&CRRC&CRR<G&G
1080 DATA C&C>G&G<E&E>G+&G+<F&F>A&A<G&G&G&G
1090 DATA *
1100 '
1110 DATA C&C&C&CV10CC&C<ARRV11>D&DE&EG&G
1120 DATA G&G>AG<A&AF&FE&EG&G>C&CE&E
1130 DATA C&C>B-&B-<F&FG&GC&C>D&DE&EG&G
1140 '                                ( E )
1150 DATA O5B&B>C&C<B&B>C&CD&DC&C&C&C<B&B
1160 DATA O4RRA&ARRA&ARRA&ARRG+&G+
1170 DATA O3F&F>F&FC&CF&F<F&F>F&F<C&C>C&C
1180 '
1190 DATA >D&DC&C&C&C<B&B>D&DC&C&C&C<A&A
1200 DATA RRA&ARRG+&G+RRG&GRRG&G
1210 DATA <F&F>F&FC&CF&F<E&E>C&C<G&G>C&C
1220 '
1230 DATA >C&C<B&B&B&BA&A>C&C<B&B&B&BG+&G+
1240 DATA RRA&ARRA&ARRG+&G+RRG+&G+
1250 DATA <F+&F+>F+&F+<B&B>F+&F+<E&E>E&E<D&DRR
1260 '
1270 DATA E&E&E&E&E&EV10C+&C+RRC&CV11D&D&D&D
1280 DATA A&AA&AG&G&G&GF+&F+&F+&F+A&AG&G
1290 DATA <C+&C+&C+&C+A&A&A&AD&D&D&DG&G&G&G
1300 DATA *
1310 '
1320 DATA C&C&C&CV9C&C>CDE&EC&C<A&AG&G
1330 DATA G&G>AG<A&A>G+&G+A&A&A&AD+&D+&D+&D+
1340 DATA C&C>B-&B-<F&F>E&ED&D&D&D<G&G&G&G
1350 DATA *
1360 '
1370 DATA C&C&C&CV9C&C>E<B>C&C&C&C&C&CRR
1380 DATA G&G>AG<A&A>D&DE&E&E&E&E&ERR
1390 DATA C&C>B-&B-<F&F>A-&A-C&C<G&GC&CRR
1400 DATA ¥
```

音楽プログラム大募集!

●応募要項

カセットテープまたは、フロッピーディスクへセーブした作品に、以下の事項を明記した用紙をそえてください。

1)曲名、作詞・作曲者、発売されているレコード会社

2)対応機種、使用言語

3)プログラムでくふうした点や凝った部分についてのコメント

4)住所、氏名、年齢、電話番号

なお、フロッピーディスクでの投稿の場合は、ボール紙などで補強してください。また、投稿された作品につきましては返却できませんので、ご了承ください。

●応募先

〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル

㈱新企画社 ポプコム編集部

「ミュージック・パビリオン」係

SOME ONE TO WATCH OVER ME　FM77AVシリーズ変更リスト

```
10 '*********************************
20 '*                               *
30 '*   SOMEONE TO WATCH OVER ME    *
40 '*         (FM77AVシリーズ")       *
50 '*   MUSIC BY GEORGE GERSHWIN    *
60 '*   CODER BY HOUSEI KYOYA       *
70 '*                               *
80 '*********************************
90 '
100 DIM BA%(4,10)
130   FOR Y=0 TO 10
160 DATA    57,   15,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0,    0
170 DATA    30,    8,   10,    5,    5,   40,    0,    3,    3,    0,    0
180 DATA    30,   16,   10,    5,   12,   35,    0,    9,    3,    0,    0
```


『イースII』で困っちゃってます。神殿で聖なる杯がどこにあるのかわっかりません。くわしい～く教えてください。ところで(Q&Aにはまったく関係はない)、11月号の「僕らのイナカ自慢」見てくれたでしょうか？　エッ!?見てない。そりゃー大変。急いで見ないとバチがあたるぞぉ～(なんで？)とまぁ～全然関係のないことを書いたけど、聖なる杯のことよろしく!!（福島県　Novice Adventurer）　S：だれかよろしくっ!

```
190 DATA    30,    8,   10,    5,    5,   40,    0,    3,    3,    0,    0
200 DATA    30,    8,   10,    6,    5,    0,    0,    1,    3,    0,    0
210 VOICE BA%,BA%,BA%
280 PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3)
440 DATA T127L8,T127L8,T127L8
```

影の伝説　ゲームミュージック　PC-9801UVシリーズ・サウンドボード

```
10 '*********************************
20 '*                               *
30 '*         ｶｹﾞ ﾉ ﾃﾞﾝｾﾂ           *
40 '*       (PC-9801UVｼﾘｰｽﾞ)        *
50 '*   MUSIC BY TAITO              *
60 '*   CODER BY HOUSEI KYOYA       *
70 '*                               *
80 '*********************************
90 '
100 CLEAR ,&H5400
110 DIM BA%(4,9),BB%(4,9),BC%(4,9)
120 PLAY ALLOC 500,500,500,500,500,500
130 '
140 FOR X=0 TO 4
150   FOR Y=0 TO 9
160     READ BA%(X,Y)
170 NEXT Y,X
180 DATA    56,   15,    2,    2, 4800,  -13,    0,   10,    0,    0
190 DATA     3,   22,   27,   12,   13,   93,    2,    3,    2,    0
200 DATA     1,   26,   27,   11,   14,   93,    2,    4,    2,    0
210 DATA     1,   27,   29,   12,   12,  100,    3,    1,    2,    0
220 DATA     1,   21,   28,   11,   14,  127,    3,    1,    2,    0
230 FOR X=0 TO 4
240   FOR Y=0 TO 9
250     READ BB%(X,Y)
260 NEXT Y,X
270 DATA    60,   15,    0,    1, 1820, -127,    0,   15,    0,    0
280 DATA     0,   25,   31,    7,   15,   95,    0,    8,   -1,    0
290 DATA     0,   16,   14,    3,   13,  127,    0,    2,    1,    0
300 DATA     0,    6,   17,    5,    0,  102,    0,    4,   -1,    0
310 DATA     0,   11,   12,    3,   14,  127,    0,    2,    1,    0
320 FOR X=0 TO 4
330   FOR Y=0 TO 9
340     READ BC%(X,Y)
350 NEXT Y,X
360 DATA    28,   15,    2,    1, 9200,    2,    0,    2,    0,    0
370 DATA     0,   28,   28,   10,   14,   98,    2,    3,    0,    0
380 DATA     0,   28,   27,    0,   14,  127,    2,    1,    0,    0
390 DATA     0,   28,   28,   10,   14,   96,    2,    5,    0,    0
400 DATA     0,   28,   27,    0,   14,  127,    2,    3,    0,    0
410 '
420 VOICE 62,BA% : VOICE 63,BB% : VOICE 64,BC%
430 '
440 FOR I=1 TO 6 : READ MC$(I)
450 IF MC$(I)="*" THEN 510
460 NEXT I
470 '
480 PLAY MC$(1),MC$(2),MC$(3),MC$(4),MC$(5),MC$(6)
490 IF STATUS PLAY(-1)<24 THEN 440 ELSE 490
500 '
510 NB=NB+1
520 ON NB GOSUB 550,560,570,580,590
530 GOTO 440
540 '
550 RESTORE 1000 : RETURN
560 RESTORE  840 : RETURN
570 RESTORE 1040 : RETURN
580 RESTORE 1070 : RETURN
590 RESTORE  840 : NB=0 : RETURN
600 '
```

リスト続く

POP LOAD

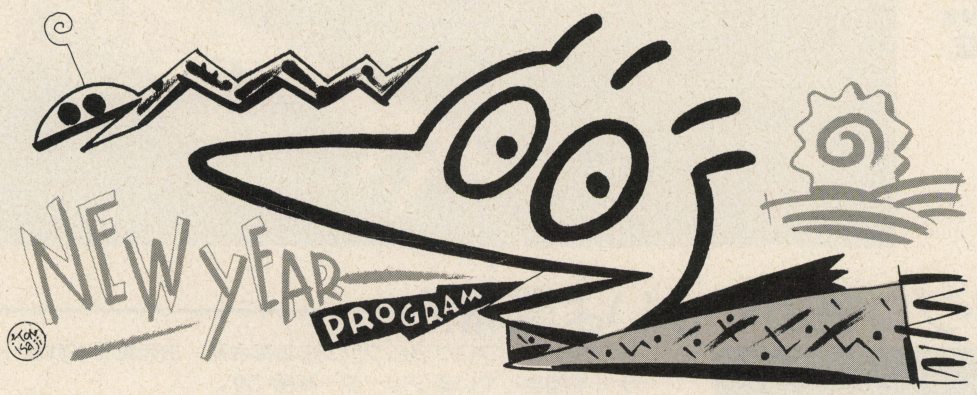
昭和63年10月14日、『サバッシュ』を買いました!!　アクションゲームみたいに軽いノリで遊べます。こんなゲーム史上初ですね。よく、こんなの作ったなあ。本当にご苦労様でした。(大阪府　のぅばぁ・ぶるまん)　S：最終デバッグの期間は、編集部に泊まりこんで徹夜の連続。ホント、大変だったみたいだよ（←見てるだけで、何もしてないヤツ)。

```
610 DATA T148,T148,T148,T148,T148,T148
620 DATA @62,@62,@43,",",","
630 DATA V12,@V92,V12,V9,V9,V9
640 DATA L16,L16,L8,L8,L8,L8
650 DATA Q8,Q8,Q8,Q4,Q4,Q4
660 DATA MB,MB,MB,MB,MB,MB
670 '                              ( A )
680 DATA O5*EAB>EAB>DEFED<BAF<BA,O5R32*EAB>EAB>DEFED<BAF<BA32
690 DATA O5E^8^8^8>>B^8^8^8,RRRRRRRR,RRRRRRRR,RRRRRRRR
700 DATA EAB>EAB>DEFED<BAF<BA,R32EAB>EAB>DEFED<BAF<BA32
710 DATA <<E^8^8^8>>B^8^8^8,RRRRRRRR,RRRRRRRR,RRRRRRRR
720 '
730 DATA EAB>EAB>DEFE{D<B}6A8F8A3!B2^8
740 DATA R32EAB>EAB>DEFE{D<B}6A8F8A3!B2^16^32,<<E^8^8^8>>B^8^8^8R2R3R6
750 DATA RRRRRRRR2R3R6,RRRRRRRR2R3R6,RRRRRRRR2R3R6
760 DATA T18205*E^8>E^8>E4^4^4^4,T182V1205R*A^8>A8^4^4^4^4
770 DATA T18205RB^16>B16^4^4^4^4,RRRRRRRRRR,RRRRRRRRRR,RRRRRRRRRR
780 '
790 DATA T162,T162,T162@63,T162,T162,T162
800 DATA @V100,@V95Q7,@V101,V9,V9,V9
810 '                              ( B )
820 DATA O7ED<BA>D<BAFBAFEFED<B,L8O2E>E<E>E<E>E<E>E,L8O3BDDBDDBDL4
830 DATA L16O3RRRRRRRRRRRRRRR,L16O7ED<BA>D<BAFBAFEFED<B,RRRRRRRR
840 DATA L8O6RRE64F64A16^32FEF4A^4^4,O2A>A<A>A<A>A<A>A<A>A<A>A
850 DATA L4O3RDRARD,O3AB>C<BAB>C<BAB>C<BAB>C<BAB>C<BAB>C<B
860 DATA O6L8R4E64F64A16^32FEFRARRRR,RRRRRRRRRRRR
870 '
880 DATA RBAF!E4^4RRRR,<A>A<A>A<F>F<F>F<F>F<F>F,RARDR8A8R8A8
890 DATA AB>C<BAB>C<BAB>C<BAB>C<BAB>C<BAB>C<B,RBAFERRRRRRR
900 DATA RRRRRRRRRRR,@64@V8906A^4>E^4^4^4,<F>F<F>F<F>F<F>F<D>D
910 DATA @64@V8906G^8>D8@63@V101L1604AACC<DDDDL4R
920 DATA AB>C<BAB>C<BAB>C<BAB>C<BDEFE,O6ARR>ERRRRRR,RRRRRRRRRR
930 '
940 DATA @62@V100*<C32D16^32DEF4<B4^8>CE,<D>D<D>D<D>D<D>D<D>D,DRARD
950 DATA DEFEDEFEDEFEDEFEDEFE,<C32D16^32DEFR<BRR>CE,RRRRRRRRRR
960 DATA F<B^8>!E^4^4*RRRR,<D>D<D>D<E>E<E>E<E>E<E>E,RARDR8A8R8A8
970 DATA DEFEDEFEDEFEDEFEDEFEDEFE,F<BR>ER4R4R4R4,RRRRRRRRRRRR
980 DATA *
990 '
1000 DATA >E<B>D<ABFAD,<E>E<E>E<E>E<E>E<E>E,A8A8<B8B8RR8D8
1010 DATA DEFEDEFEDEFEDEFE,>E<B>D<ABFAD,RRRRRRRR
1020 DATA *
1030 '
1040 DATA L16>ED<BA>D<BAFBAFEFED<B,<E>E<E>E<E>E<E>E<E>E,L8BDDBDDBD
1050 DATA DEFEDEFEDEFEDEFE,L16O7ED<BA>D<BAFBAFEFED<B,RRRRRRRR
1060 '                              ( C )
1070 DATA O6FED<BA8>E8!E4*D64E64F16^32A8,O2F>F<F>F<F>F<F>F<F>F,O3RRRRRRRR
1080 DATA O6FED<BA8>E8E8R8D64E64F16^32A8,O4DEFDE4AFEFA4,O6RRRRRRRR
1090 DATA B8>C8<A8B8R4R4,<F>F<F>F<F>F<F>F<F>F,RRRRRRD4
1100 DATA B8>C8<A8B8R4R4,D8D8E8E8F8F8E8E8,F8A8F8E8R4R4
1110 DATA FED<BA8>E8!E4*D64E64F16^32A8,<E>E<E>E<E>E<E>E,RRRRRRRR
1120 DATA FED<BA8>E8E8R8D64E64F16^32A8,DEFDE4AFEFF4,RRRRRRRR
1130 '
1140 DATA B8>C8<A8B8R4R4,<E>E<E>E<E>E<E>E<E>E,RRRRRAD4
1150 DATA B8>C8<A8B8R4R4,D8D8E8E8F8F8E8E8,F8A8F8E8R4R4
1160 DATA <AB>DE<A8>E8!E4*D64E64F16.A8,<D>D<D>D<D>D<D>D,RRRRRRAD
1170 DATA <AB>DE<A8>E8E8R8D64E64F16^32A8,DEFDE4AFEFF4,RRRRRRRR
1180 DATA B8>C8<A8B8R4R4,<D>D<D>D<D>D<D>D,DA4DR>B<B4
1190 DATA B8>C8<A8B8R4R4,D8D8E8E8F8F8E8E8,F8A8F8E8R4R4
1200 '
1210 DATA >E>E<D>D<F>F<E>E<D>D<<B>B<A>A<B>B,<E>E<E>E<E>E<E>E,O3RRB4RRBD
1220 DATA >E>E<D>D<F>F<E>E<D>D<<B>B<A>A<B>B,RRRRRRRRRRRRRRRR,RRRRRRRR
1230 DATA D>D<<B>BE>E<D>DRRRRRRRR,<E>E<E>E<E>E<E>E,RRB4RRBD
1240 DATA D>D<<B>BE>E<D>DRRRRRRRR,RRRRRRRRRRRRRRRR,RRRRRRRR
1250 '
1260 DATA <E>E<D>D<F>F<E>E<D>D<<B>B<A>A<B>B,<E>E<E>E<E>E<E>E,RRB4RRBD
1270 DATA <E>E<D>D<F>F<E>E<D>D<<B>B<A>A<B>B,RRRRRRRRRRRRRRRR,RRRRRRRR
1280 DATA D>D<<B>BE>E<D>DRRRRRRRR,<E>E<E>E<E>E<E>E,BDDBDDBD
1290 DATA D>D<<B>BE>E<D>DRRRRRRRR,RRRRRRRRRRRRRRRR,RRRRRRRR
1300 DATA *
```

日本音楽著作権協会(出)許諾第8847223-801号

オリジナル・プログラム

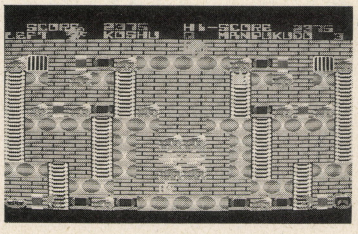
『超攻戦機ライアァー』FM77/AVシリーズ
『ENTERPRISER』PC-8801SRシリーズ



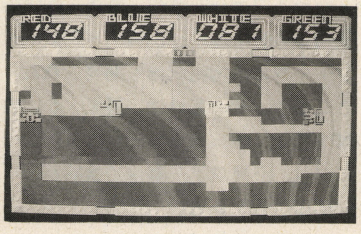
1988年 オリジナルプログラム年間最優秀大賞発表!

年間最優秀大賞…該当者なし

佳作 4月号 西田浩一
『SUPER ILEVAN』
機種(MSX2)



佳作 12月号 秋元正夫
『Rock'n Roller』
機種(MSX2)



「SUPER ILEVAN」

評価 4月号に掲載されたこの作品は、市販されているんじゃないか？とも思える、とても完成度の高いもの。

キャラクターも多く、その性格もいろいろあって、飽きないっ！ それでいてスピードは速いし、キーの反応(操作性)もいいんだが、もう少し、新しいアイデアがほしいということで、佳作になった。

斬新なアイデアの作品を機種を問わず、随時募集しているから、どんどん送ってきてね。お待ちしています。

「Rock'n Roller」

評価 12月号に掲載されたこの作品は、編集部で人気が高く、みんな最初は市販のソフトだと思ったくらいだ。4人までPLAYできるし、キャラクターもかえることができる。時間も変えられたり、ミュージックモードもついて、いたれりつくせりであるが、が、しかしである。画面数が1面しかなく、1回勝つと終わりというのは、しばらくすると、飽きてしまうということになる。画面に障害物を入れたりして、変化をつけた画面がほしかった。でも、おもしろいし、グラフィックもきれいで、いい作品だと思うな。

次回の作品に期待しているよん。

講評

今年は、いい作品がけっこうあった。MZのORESAMA君の「ARMER JR.」や、88のGON君の「ZIGAL」、68の渋谷君の「TUG OF WAR」なども候補に挙がったが、これといった作品がなく、2作品とも残念ながら佳作に終わった。

FMのどんぐり君の「闘技場」などは、斬新なアイデアでなかなかおもしろかったと思う。

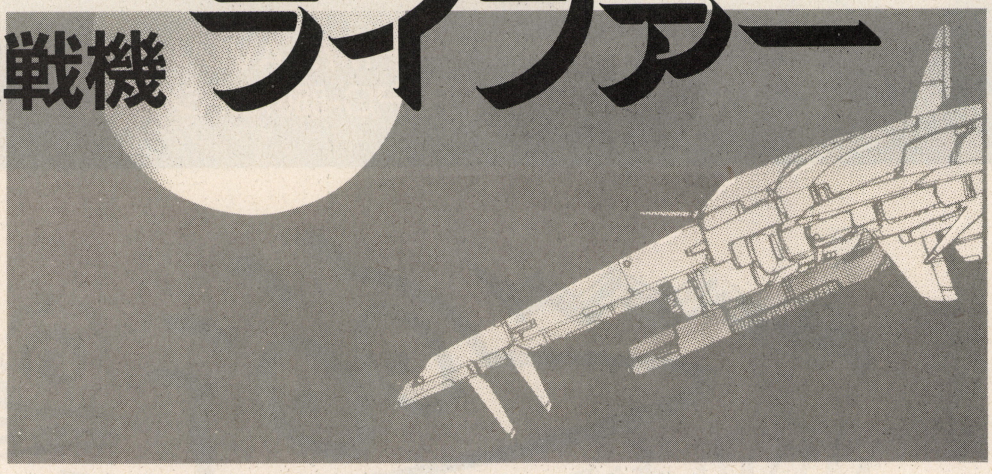
オリ・プロ89年度は、いま始まったばかり。みんなで参加して盛り上げよう。

そうすれば、今年の最優秀大賞はキミになるかもしれないのだ。

FM77/AVシリーズ(F-BASIC&マシン語)

ライファーVSサヴィマーの宿命の対決

超攻戦機 ライファー



プログラム
木村昌広
デザイン原案
川口幸宏

オリ・プロ'89がいよいよ開幕!

オープニングはなかなか凝っている。

オリジナル・プログラムファンのみなさん、お元気ですかぁ〜。このコーナーを担当しているフリーター高橋です。

最近、ほかの仕事が忙しくて、なかなかこのコーナーにタッチできなかったのですが、今月からカムバックすることになりました。これからもよろしく(念のためにいっておくと、『サバッシュ』のスタッフの高橋氏とは別人でありやす)。

今月からこのコーナーは、大きく変わることになったのですが、それとともに年間最優秀大賞獲得レースは、シーズンオフなどはナシで、新しいシーズンに入った。今回は、今まで日の目を見なかった長いプログラムの一つ「超攻戦機ライファー」を紹介します。

ストーリー

広い宇宙の真ん中に、地球侵略をたくらむ戦闘巨艦があった。

その艦内で、2段変形戦闘メカが2機、誕生した。

そのメカの名は、「ライファー」と「サヴィマー」。この2機のどちらか1機が指揮官専用として使われることになった。

2機は比較され、明と暗をつけられた。

暗をつけられたのは、性能の悪いライファーであった。

人気、性能ともに悪かったライファーは、宇宙へほうり出され、廃棄処分となった。

ライファーは、宇宙をさまよっていた。隕石にぶつかり、惑星の引力で慣性方向をゆがめられたりしながら、偶然、生物の住む太陽系第3惑星「地球」に落ちたのである。

地球人は、その傷つきボロボロになったライファーを改造、修復。国際防衛組織の戦略基地LABYRINTHでは、ライファー専用の増幅武器も開発された。ところが、その基地は、異星人が、攻撃を開始、乗っ取られてしまった。そこには、ライファー専用の武器パーツが保管されている。

コンピュータ「ミューイ」は、パイロットとしてあなたを選び、地球侵略の阻止、異星人への復讐のために、エンジン音不調、修理不完全のままLABYRINTHへ向かって飛んでいった。

じつはAVGなのである

さて、少々こじつけぎみのストーリーに深い感銘を受けたところで、ゲーム内容の紹介にいってみよう。

このゲームがどのようなゲームかというと、マイ・キャラクターの超攻戦機「ライファー」(いわゆるモビルスーツね)をあやつって、敵を倒していき、アイテムを装備し、パワーアップをはかりながら、最後のボスキャラと対決する。という、あたかもアクションゲームのような設定なのだが、じつはそうじゃない。なぜ? なぜって作者がそういうのだから仕方あるまい。

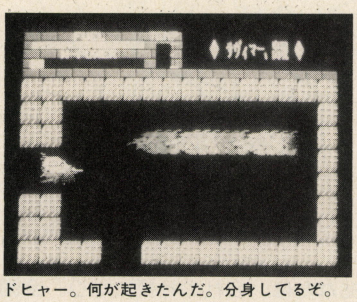
しかし、実際にこのゲームをプレイしてもらえば、このゲームが、じつはアドベンチャーゲームであるということにうなずいてもらえるはずだ。難解な迷路、かずかずの仕掛け、謎、そして、お世辞にも速いといえないこのスピード。これがアドベンチャーゲームでなくて何であろう!(SLGかもしれないって)

★このゲームをプレイしたい!という人は、ディスクサービスを利用してね。くわしくは、P292。

それはさておき、ゲームの進行は、まず迷路の中を、終着点に通ずる道を探し求めていくことを中心に進めていく。その途中で、当然、敵に出会うことになるから、その敵と戦って勝利を得なければ前には進めないようになっている（敗北＝GAME OVERである）。

また、敵のなかには、重要なアイテムを握っているのもいるので、一戦一戦大切に戦っていく必要がある。ちなみに、敵が出現する部屋はそれぞれ一定なので、ちゃんと覚えていけば、戦いも楽になる。戦闘モード中に、ダメージを受けたからといって逃げ出すことはできないので、敵のいないところでまめにセーブすることが大切である。

また、迷路の中のいたるところに、



ドヒャー。何が起きたんだ。分身してるぞ。

味方の捕虜が捕らえられているので、彼らを助け出してやると、重要な情報がもらえる。

各パラメーターを説明していくと、

●FUEL

燃料。移動、攻撃をすることにより減っていく。もちろんFUELがなくなれば、ライファーの機能は停止する。

●W-POWER

武器のパワー。基地内にある武器のパーツを装着することにより増える。敵のPOWERと意味が違う。

●TEMP

機体の温度。敵の攻撃を受けるたびにライファーの温度は上がっていき、一定温度（フルゲージ）以上になるとライファーは爆発する。飛行機形態のときに〝5〟キーのホバリングを押すことにより、TEMPは下がる。

How to Play

このゲームはオート・スタートになっているので、ディスクをドライブに入れて、リセットを押すだけでOK。

自機の移動はテンキーを使い、そのほかの操作は以下のとおり。

5……ホバリング

S……SAVE

〈戦闘モード〉

F……パンチ。敵に接近していないと当たらない。

L……レーザー

P……パワーレーザー

B……ブランチャー

H……ハイパーグレイ

（CAPSをONにしておくこと。また、L、P、Bは最初は装備していない）

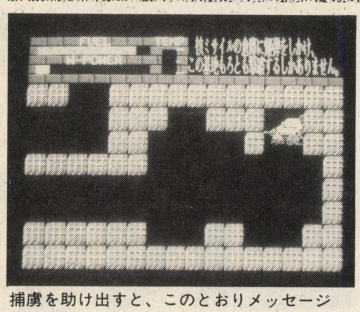
各種の武器は敵と高度が同じときのみ使用できる。

FUELが減らないのはパンチのみで、ほかは出力に応じてFUELが減る。

また、ライファーと敵との距離が離れていると、多少敵に与えるダメージも変化する。

熱くなれるようなゲーム性がポイント

さて、このゲームをひととおりプレイしてみての感想なのだが、グラフィック、サウンド、マシン語を使用したキャラクターの変形のスムーズなところは、評価できるんじゃないかと思う。

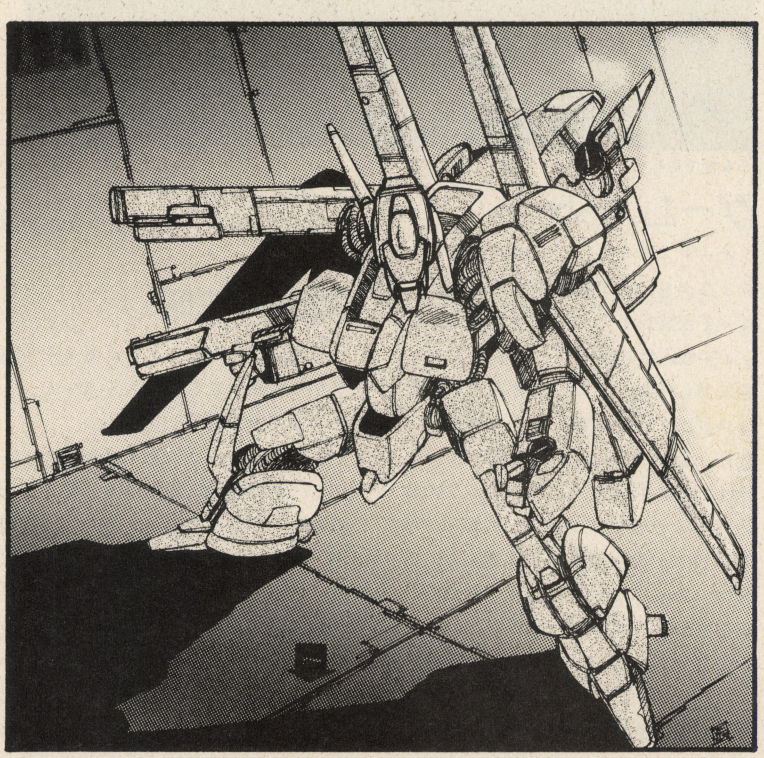


捕虜を助け出すと、このとおりメッセージが現れる。

ところが、実際にプレイしてみると、熱中するものがない。のめり込めない。その原因は、アクションゲームの設定なのに、スピードの問題をクリアせず、むりやりSLG or AVGに仕立てあげてしまったことにあると思う。

戦闘シーンにしても、緊迫感が薄い。ここだけでも、リアルタイム・ゲームになっていれば、面白さが、ぐっと増したはずだ。結局、キャラクターを大きくしてしまったことが致命的になっている。

厳しい評価になってしまったが、BASICのせまいフリーエリアを駆使して作った努力のあとがうかがえるし、マニュアルもていねいに作ってある。ゲーム性、技術的問題をクリアした、次回作もぜひ見てみたい。期待して待っているぞ。



POP LOAD

は〜い、初めておはがき書きます。「ゴールドマン」です。これからもポップロードにはがきを出しますので末長くよろしくおねがいします。突然ですが、もう1つ初めてのことがあります。ぼくは生まれて初めて飛行機に乗りました。ちょっと感動しました。というわけでバイバイ!!（福島県　ゴールドマン）　S：でも、どうして鉄より重い飛行機が飛ぶんだろう!?　この前、乱気流の中に突っ込んだとき、真剣にそう思ったのだ。

PC-8801SRシリーズ(N88-BASIC)

こいつはどえらいシミュレーション

ENTER PRISER MAKING TOWN 2

優秀賞

作者　浜　洋太

みんなでやろう。

あなたは、会社の社長になり、全国各地に散らばる主要７地区に進出し、うまく会社を運営しながら、規模を大きくすることをめざす。

10年間会社を運営したあと、コンピュータが優良企業であるか審査をしてくれる。その審査で優良企業になると、会長に任命されるのだ。あなたは会長になることができるか?

ゲームスタート

オートスタートになっているので、ディスクを入れて電源を入れるだけ。ロードが終わるとタイトルが出て、プレイする人数を聞いてくるので、０～４を入力してね（ここで０を入力すると、コンピュータが全部やってくれる。つまり、見ているだけなんだよーん。最初はこれをやって、どういうふうに進めていくかを見てからやればいいわけ)。次に、会社名を入力するんだ。これは、カーソルキーの上下、左右でひし形のカーソルを持っていきたいところに移動させて、リターンキーを押してくれればいい。まちがったときは、DELキーを押せば、削除することができる。会社名を入力し終わると、メインプログラムがロードされ、ゲームが始まるんだ。

画面の説明

画面は写真があるので、そちらを見ながら説明させていただくよーん。

●マップ表示部分

画面の左のほうにあるのだよ。ここには、全国各地に散らばる主要７都市のマップが表示される。それと、空路表、空路一覧表もここに表示されるんだ。各地区は、縦９、横９の81のヘックス（マス）によって構成されている。この、ヘックスを見ながら、空いている土地の数や、どこの会社がいちばん多く進出しているのかを判断し、自分の作戦を練っていく重要な部分になるので、見のがさないようにしよう。

ここからは、説明する項目が川のように、じゃなくて山のようにあるんで、要点をえびつまんで、じゃなくてかいつまんでくわしく説明していくよん(おおぼけかましている場合じゃねえよ!)。

●各地区状態表示部分

画面の右のほうにあるんだ。ここは、７地区の状態が表示される。この７地区は、札幌、仙台、東京、名古屋、大阪、高松、福岡だよ。

「土地」とは、どこの会社も所有していなくて、建物を建設できるところ(森や、山じゃないところ）をいうんだ。

「地価」とは、その地区の土地の標準

★このゲームをプレイしたい!という人は、ディスクサービスを利用してね。くわしくは、P292。

価格のこと。土地の価格には高、中、低と3種類あって、ここに表示される真ん中の価格を標準価格といってる。

●各会社状態表示部分について

ここには、会社の所有している状態が表示される。

「資金」とは、まさにその会社の持っているお・か・ねのことだっ。

「土地」とは、会社が持っている空き地のこと。優良企業審査では、建物の数よりも土地の数のほうがポイントは高いんだ。

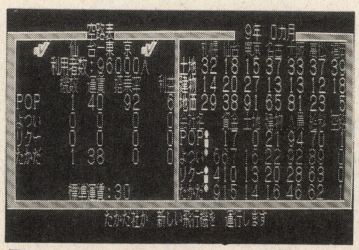
「人員」とは、その会社の余剰人員(つまり、余っている人)のこと。何か建物を建設すると、ここからその建物に必要な人数が移り、「人員」は減っていくということになっている。

「給料」とは、会社の利益の何%を社員の給料にするかということで、1～99%まで調節することができる。ここで、だ・い・じなのは資金が多く、給料が低いとストライキが起きやすくなるってこと。

画面には表示されてはいないが、「人気」というパラメーターもある。これは、会社の利益や、社員を募集するときにとても重要だから、ときどき宣伝をするといいかな。

●コメント表示部分について

画面の下のほうにあるのだよー。ここには、ゲーム中のコメントのすべてと、コマンド(何をするか)が表示される。ここに表示される文字の色は、各会社のイメージカラーになっているんだ。



飛行機を飛ばせっ!

コマンドについて

あなたは1年に12回、つまり1カ月に1回、命令をすることができる。命令(コマンド)は7つあるんだ。

「パス」とは、何もすることがないときに使うように(知ってるか?)。

「購入」とは、土地や、建物を買うという命令。空いている土地だけでなく、ほかの会社が持っている土地や、建物も買うことができるんだ。このコマンドを選ぶと、どこの地区を購入するかを聞いてきて、ここで、札幌～福岡の番号を入力。次に、その地区のどこを購入するかを聞いてくるから、テンキーの2、4、6、8でひし形のカーソルを移動させて、買いたいところに持っていき、そこでおもむろにリターンキーを押せば買うことができるんだ。

「売却」とは、自分の会社が所有している土地や、建物などを他の会社に売るという命令。やり方は、購入と同じように選ぶ。しかし、この命令をやると会社の人気が下がってしまう。

「建設」とは、自分の会社の空き地に建物を建設させる命令。購入するときと同じようにして、建設したい土地を選ぶんだ。建設する建物には7種類あり、建設すると、会社の人気が上がる。建物によって、上がる大きさが違うので注意。

「宣伝」というのは、自分が持っている資金を投資して会社のPRをするという命令。これをやると、会社の人気が投資した金額に比例して上がる。毎月会社の人気が下がるので、募集してもだんだん人数が減っていくんだ。そうなったら、この命令をして人気を上げてから募集したほうが効率はいいんだ。

「募集」というのは、自分の会社に必要な社員(余剰人員)を集めるという命令。このコマンドは、会社の人気に関係しているので、集まる人数が少なくなったと思ったら、宣伝をするといいかな、みたいな。

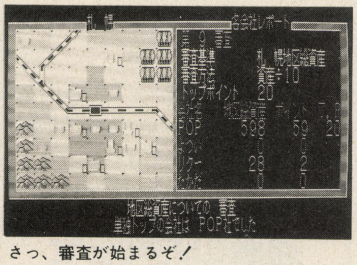
「給料」というのは、自分の会社の給料を変更。資金が多くなったら、給料を上げたりして、資金にちょうどいい給料に調節してくれ、ってなわけだ。

「空路」というのは、航空機を運航したり、空路の運賃を変更したり、作った空路を廃止したりするのがこのコマンドだよーん。

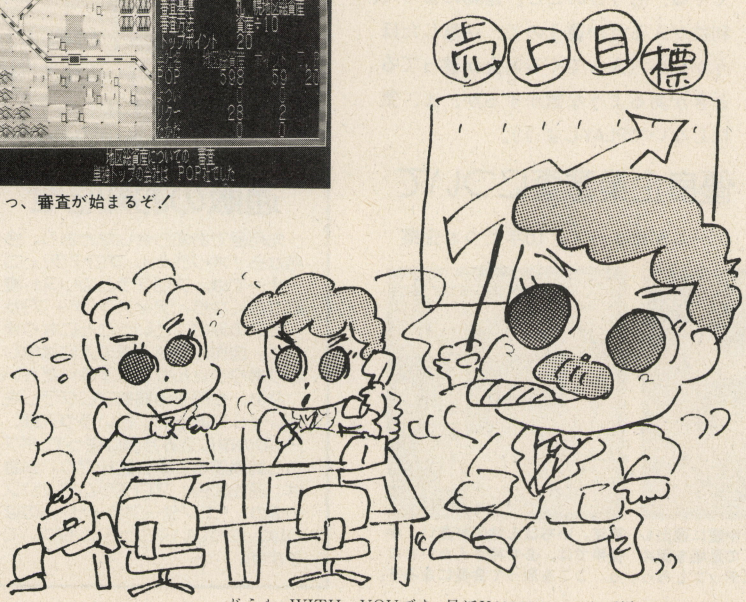
自分の番にまわってきたら、「ESC」キーを押してみましょう。す、すっぱいー。じゃなくて、すると、セーブ、ロード、終了をやることができる。

「セーブ」とは、今までの状態をディスクに記録すること。選んだそのターン終了後にセーブするので、ディスクをセットしておいてね。

「ロード」とは、セーブしたところから呼び出して、そこからまた、始めること。BUT、しかし、セーブされていなければ、始めることができないんだな、これが。



さっ、審査が始まるぞ!

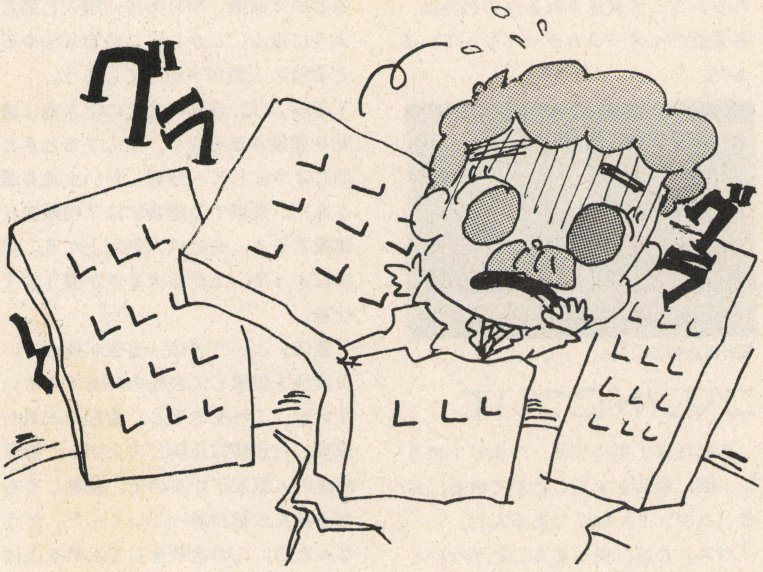


イベントについて

イベントには5種類あるんだ。

「地震」とは、ランダムである地区に地震が起こる。地震が起こると、被害

どうも、WITH YOUです。最近X68000のソフトが増えてきました! PC-98にはできないソフトがどんどん出てくるのはとても気持ちがいい! 『R・TYPE』が出るぐらいで喜んでいるNECの88VAは情けない!と、88SRのユーザーは、こう言いたい人が多いと思う!(むなしい……)(神奈川県 WITH YOU) S:いずれにせよ、88SRではできないのね(でも、同情はしないのだ)。



が出ることがあるんだ。ビルやデパートが崩れたりして造り直さなければならなかったりして、これが痛い。

「火災」とは、ランダムである地区に火災が起こる。火災が起こったところに、炎が表示される。この炎は、少しずつ移動する。地震とは違い、被害が広がるので注意が必要。

「購入」とは、ゲームに関係ない会社が、ほかの会社の土地や空き地、建物を買うこと。いきなり、デパートが買われたりしてしまう、というわけだ。

「ストライキ」とは、ランダムである会社が選ばれ、その会社の資金が多く、給料が低いと起こりやすい。

ストライキが起こると、人気が大きく下がり、次のターンの命令を出すことができなくなってしまうのだ。これはとてつもなく痛いので、給料をけちったりしちゃだめだぞー。

「政令」とは、地価を抑えるために政府が出した命令で、これが出た月は、購入や建設ができなくなっちゃう。

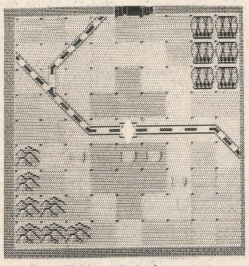
「援助金」とは何ぞや。援助金とは円丈さんじゃなくて、ランダムで選ばれた会社が、人気が高いのに資金が低いと政府から出されるもの（としておくことにしよう。じつは、作者もこのお金がどこから出るのか知らないのであった。チャン、チャン）。

「入札」とは、土地や、建物が売却される方法の一つで、いちばん多く投資した会社が、その土地や、建物を買うことができるというシステムになっている。もし、入札に参加しないなら、リターンキーだけを押すこと。入札して、買うことができない場合には、投資した資金の半分が取られてしまうんだ。あしからず。

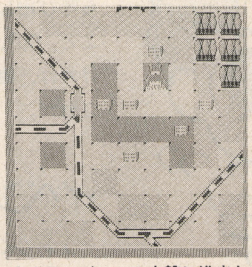
「利益」とは、建設した建物から入ってくる、もうけのこと。建物によって、利益が入る月が違うので、注意したほうがいい（入ってくるお金が違ってるときがあるような気がするが、ま、気にしないでPLAYしよう）。

優良企業審査について

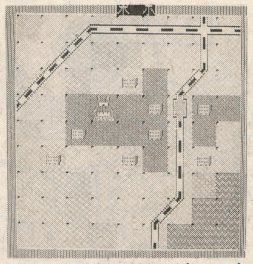
ゲームが始まって、10年たつと企業が優良であるのかの審査が行われる。この審査にはいろいろな項目があり、ポイントも違うので、よく考えてからどの項目を取っていくのかを決めよう。この審査で、優良企業と判断されると、会長に任命される。



札幌。最初に進出するには、ここがおすすめ。ほかには、仙台、高松、福岡などがある。



名古屋。ゲームの中盤に進出したいところ。ここで足場を固めて、東京、大阪へステップしろっ。



東京。いちばん地価が高い。中後半では、必ず押さえたいところ。ここを取って会長になろう。

感想

ゲームをやっていて、仕事を忘れてつい熱中してしまい、時間がわからなくなってしまったほどだった。シュミレーションゲームが大好きなあなたに贈る！　あまりシミュレーションゲームが好きでないあなたも、これでシミュレーションゲームが好きになるかも？しれません。では。

参考文献……PC-テクノウ8800mkⅡ（システムソフト）

それ行けチャンスだ

というわけで、オリジナルプログラムのコーナーも心機一転新装開店である。リスト掲載をとりやめたことについては、賛否両論あるかと思うが、マシンの高性能化とともにこれが時代の流れというやつなのである。

しかし、これで市販ゲームにもまさるとも劣らない、本格的ゲームの発表が可能になったわけだ。その昔、投稿小僧であった私も、ここはひとつ、暇を見つけて挑戦してみよーかな、なんて考えてしまう。

あの『サバッシュ』を超えるようなゲームを待っているぜ！　お便りもお待ちしておりやす。

通販のお知らせ

先月号でお知らせしたとおり、今月から「オリジナル・プログラム」コーナーでは、プログラムのリスト掲載がなくなり、ディスク（テープ）サービスのみに、ということになりました。自作打ち込み派の人には申しわけありませんが、ご了承ください。

なお、今月号の掲載プログラムをプレイしてみたい、という人は、P.292の申し込み方法に従って、ポプコム編集部まで申し込んでね。料金は、各2000円。プログラムディスクのほか、『エンタープライザー』のほうは、くわしいマニュアルもついてきます。

郵便はがき

料金受取人払

神田局承認

3307

差出有効期間
昭和64年7月
31日まで
（切手不要）

〒101

（受取人）

東京都千代田区神田神保町1の3
ミヤタビル4F
小学館プロダクション

POPCOMソフト通販係 行

キリトリ線

ハガキ（一括代引き専用）

POPCOMソフト通販申込書

●お申し込みになる商品の商品名、機種、数量をもれなくご記入ください

商品名	機種	メディア	価格	数量
サバッシュ	PC-8801SRシリーズ	5インチ2D	7,800円	
ダ・ビンチ	PC-8801シリーズ	5インチ2D	6,800円	
ダ・ビンチ	X1シリーズ	5インチ2D	6,800円	
ダ・ビンチ	FM-7シリーズ	5インチ2D	6,800円	
ダ・ビンチ	FM-77シリーズ	3.5インチ2D	6,800円	
ダ・ビンチ	MSX$_2$	3.5インチ2D	7,300円	
ダ・ビンチ	PC-9801シリーズ	5インチ2HD	9,800円	
		合計		

送料は当社で負担させていただきます。

●18歳未満の方は保護者の捺印と署名が必要です。

●ご住所、お名前には必ずフリガナをつけてください。又、捺印をお忘れにならないようお願いします。

フリガナ □□□-□□ ご住所		
フリガナ お名前	印	お電話(ご自宅)
生年月日 M・T・S 年 月 日	男・女	勤務先 (学校名)
お電話(ご勤務先)	保護者 ご署名	㊞

小学館プロダクション・POPCOMソフト通販係
お問い合わせは TEL 03-294-2450

キリトリ線

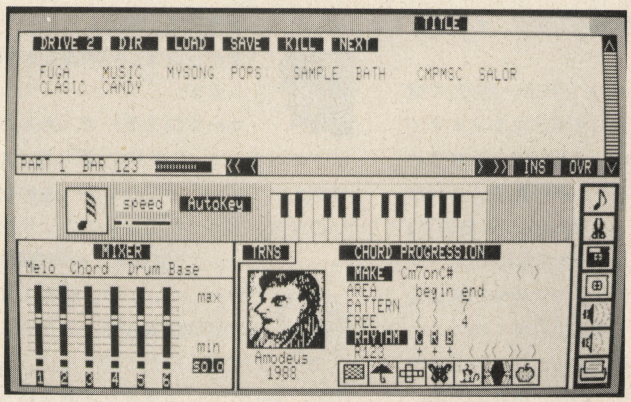
お申し込みに際してはP247の通信販売のご案内をよくお読みいただき、上の専用ハガキ、または官製ハガキに必要事項をご記入のうえ、お申し込みください。

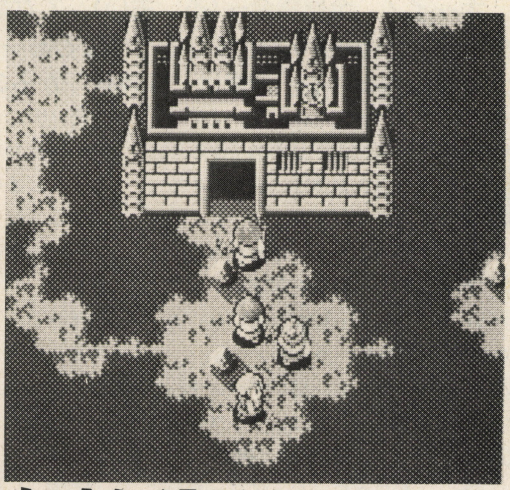
MAIL ORDER
通信販売のお知らせ

POPCOMソフト

便利 簡単 ハガキ1枚で、あなたのもとへ。

ポプコム読者の皆さん、こんにちは。ますます充実するポプコム・ソフトを見て、アレも欲しい、コレも欲しいなんて考えてることだろうね。でも、近くのお店にあるかどうか、ちょっと心配。あっちこっち探し回るのも面倒くさい。そこで朗報！ハガキ1枚で、お目当てのソフトが手に入るのだ!! どんどん利用してね。





お申し込みは添付の専用ハガキで!!

お申し込み方法

希望商品の数量、金額、氏名、住所、Tel等、必要事項を明記し、捺印のうえ、専用ハガキまたは官製ハガキでお申し込みください。なお、価格はすべて送料込みとなっております。

商品のお届けについて

お申し込みいただいた商品は完全梱包のうえ、宅配便で直接お宅へお届けいたします。商品のお届けは、発売日より30日前までにいただいたお申し込みの商品に限り、発売日当日に配送いたします。その後のお申込みにつきましては、発売日翌日以降の配送となります。また発売日を過ぎた商品については、申込書の到着後2～3週間前後となります。

交換及び返品について

品質等に関しては万全を期しておりますが、万一、破損、不良品が発生した場合は、商品到着後1週間以内にご連絡ください。他の商品と交換させていただきます。この場合に限って返送料は小社負担とさせていただきます。その他お客様の都合での返品、交換はいかなる場合でも受け付けられませんのでご了承ください。やむをえず、キャンセルされる場合は、理由をお書き添えのうえ、フィルム包装の封を切らずにご返送ください。

代金のお支払いについて

【代金引き換え】ご自宅に商品をお届けする際に現金でお支払いください。
【現金書留郵便】留守がちな方、または代金引き換えのできない地域（沖縄、離島）の方は、現金書留郵便に、必要事項を記入した専用ハガキを同封してお申し込みください。

官製ハガキ申し込み記入要項

●商品名
●機種●数量●金額
住所・〒
（TEL）
氏名・年齢
生年月日 ㊞
保護者
ご署名 ㊞
※18歳未満の方は保護者の捺印と署名が必要です。

40円

1 0 1 □□

千代田区神田神保町1の3
ミヤタビル4F
㈱小学館プロダクション
POPCOM
ソフト通販⑧係

官製ハガキにてお申し込みの場合は上記の見本を参考に、必要事項をご記入のうえお申し込みください。

- ダビンチMSX2／近日発売！
  PC88・他／好評発売中!!
- サバッシュPC88シリーズ／好評発売中！

㈱小学館プロダクション
POPCOMソフト通販係
お問い合わせTEL.03-294-2450
〒101東京都千代田区神田神保町1-3ミヤタビル4F

新連載!!E・JUN探偵の率いるソフト探偵団ヨロシク。

オーイ！　全員集合〜(ふ、古い)、てな感じで始めちゃおうとしている「なんでもソフト探偵団」の団長、E・JUNとは私のことなのであ〜る。Q&Aのコーナーは、心機一転して探偵団の団員を大募集しちゃうぞ。活動は〝3月号〟からの予定になっているから、ヨロシク!!

事件　E・JUN探偵(団長)、「なんでもソフト探偵団」設立おめでとうございます。

じつは『サバッシュ』でわからないことがあるので、調査をお願いします。①「スタッフの里」にだれもいないのですが、どこへ行っちゃったのか。②レベルが上がると、弱いモンスターが出なくなるのは、そういうシステムなのか。　(新潟県／桐生邦彦)

ゲロゲロ。なんてこったい。「スタッフの里」の住人たちが、行方不明だって？　そんなバカな。しかし、実際にそう思っている人は、けっこう多いらしいんだな。

スタッフの連中は、恥ずかしがり屋が多いから、きっとどこかに隠れているに決まっているぞ。というわけで、E・JUNは調査のため、「スタッフの里」へ行ってきたのだ。で、入り口を入ってみても確かにだれもいない。が、ここであきらめては、スタッフに会うことはできないぞ。中をよく探してみよう。ホラ、出てきた。『サバッシュ』にはムダなところはないから、一つ一つきちんと攻略していかないと解けないよ（ボクもいるからヨロシク)。

②の事件は、調査した結果、そのとおりでした。モンスターも強いヤツを見れば逃げちゃうんだな。以上。

事件　探偵団に調査をお願いします。じつは『サバッシュ』で、ソードとアーマーを合わせて30個持ったら、もうこれ以上持てなくなってしまいました。もっと多く持つ方法か、ソードやアーマーを処分する方法があると思うのですが、わかりません。

それと、「ホークンモラー地方」で壁のキレツ（ファルガナとマラメイヤでは「銅のGLODIA」で壊せた)を壊すには、どんなアイテムが必要で、それはどこ？　(杉並区／浮貝泰介)

E・JUNの調査結果では、『サバッシュ』で武器や防具は合わせて30個より多く持つことはできないのだ。また、アイテムは捨てられなくなっている。それじゃあ、どうすればいいのか。「アランパルチャ大陸」を、歩きまわって調べた結果、ついに武器や防具を買ってくれるお店を発見したぞ。それはどこか。ズバリ！「地下帝国ゲルボナーラ」にあるんだ。でも、こいつは1つだけとはかぎらないから、よく探さないと見つけるのはむずかしいぞ。

それから壁のキレツが壊せないっていうのは、アイテムが足りないためだというのは、わかってると思うんだ。でも、これを見つけられない人が、かなりいるみたいだね。

「ファルガナ地方」や「マラメイヤ地方」では、「銅のGLODIA」を使って開けてたんだよね。ふんで、銅があるってことは、銀や金もあるのではないかと思い、「銀のGLODIA」を探してみたのだ。その結果、発見することに成功したぞ。

その場所については、今月のこだわりレポートを見てネ。以上。

事件　『サバッシュ』の調査をお願いします。

ホークンモラーで、「カルバリクのカナート」に入り、「隠し砦」まで来たのですが、そこから先へ進めないのです。どうしたらよいでしょうか。　(滋賀県／松野修司)

『サバッシュ』は、戦闘よりも会話や探検が中心のゲームだと思うのだ。要するに、人の話（敵のなかにも重要な情報を持ってるヤツもいる）をよく聞かなかったり、歩くのをめんどうくさがったりしていると、自力で解くことはできないぞ。とくに、会話はストーリーが進むにしたがって、内容が変わっていく場合が多々あるから、一度話して安心していると解けない謎がかなりあるぞ。

で、「隠し砦」に直接行ってみた。中をよく探すと、じいさんが、「水の上を歩けたらなぁ」とか言っている。もしかすると、と思ったE・JUNは、水路をよく探してみたんだ。やっぱり……。

先入観にとらわれてはいけないのだ。行けないと思っても、根性でなんとかなることもあるってわけさ。以上。

事件　E・JUN探偵、事件です。『サバッシュ』で、「プートスの神殿」に行ったのですが、神官

は「まだ、信用しておらぬ。もう一度まわれ」としか言ってくれません。女の人にも聞いたら、神官のほかにプートス像が10カ所あると言われました。

ボクの考えでは、10カ所のプートス像に寄進すれば、神官に信用してもらえると思うんだけど、どこにあるのかわかりません。調査をお願いします。

（福岡県／迫谷臣典）

調査に乗り出したE・JUNは、さっそく「プートスの神殿」へ行ってみた。

ところが、神官と話したあと、何度か神殿内を往復すると簡単に解けちゃったんだ。おや？と思ったね。だって、こんな簡単なことに気づかない人が、そんなにたくさんいるわけがない。それで、いろいろ試しているうちに、ある事実が判明したのである。

プートスの神官はヘソ曲がりなヤツらしく、「プートスの許し」をもらう前に神殿の外へ出ちゃうと、もう二度と相手にしてくれなくなっちゃうのだ。ヒ、ヒドイ！　でも、そうなっちゃってるものは仕方がない。もし、神官と話したあと、10カ所のプートス像を見つけられないで外に出ちゃった人は、大変だとは思うけれど、やり直すしかないので、そこんとこヨロシク。以上。

事件

『サバッシュ』やってるんですけど、大変なことになっちゃったんです。「アルフールの大要塞」で司令官3人を倒しても、宝箱が取れないんです。調査してください。

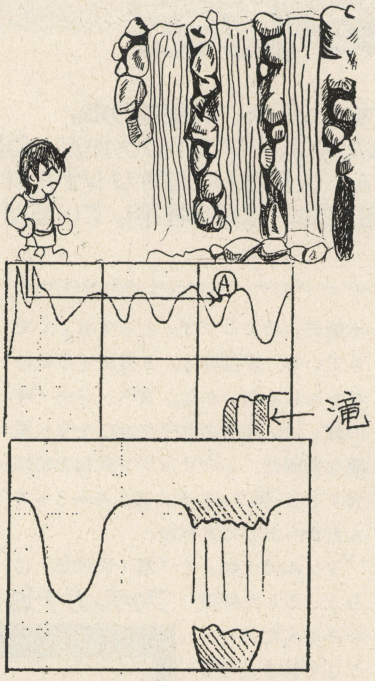
（東京都／アタタヒール）

E・JUNは、さっそく「アルフールの大要塞」まで行ってきたぞ。メチャ広い要塞を歩きまわって、やっとたどり着いた司令官の部屋で3人ブッ殺して宝箱を取ることに成功した。それで、おかしいと思って試してみたら、倒したあとに宝箱を取らずに外に出ると、宝箱の部屋の壁が開かなくなるってことがわかったんだ。だから、これも前の事件と同じようなトラップだから、失敗した人はやり直すしかないゾ。以上。

事件

『ASHE』の調査をお願いします。デカキャラの人面岩を倒したあと、図のような汚染された滝のところから先へ進むことができなくなっちゃったんです。助けてください。

（東京都／つけたし）



情報は足でかせぐしかない。捜査の基本は聞き込みなのだ。で、滝のところで老仙に聞いたところだと、滝の上の鍾乳岩はくずれやすいと教えてくれた。こいつは重要な情報だぞ。まずは、鍾乳岩を探さなくちゃと思ったんだよね。地下鉄のところから下へ行って、鍾乳岩を伝って右へ進む。いちばん右側の面Ⓐで、ちょうど滝の上あたりに大きな鍾乳岩がぶらさがってるじゃないか。当然、エナジー弾（百力長導）を撃ち込んだ。ちょっとほかと違う手ごたえだから、何発も撃ち込むと下へ落ちちゃった。それで、下に降りてみると……。というわけで、一件落着ですな。以上。

事件

E探偵、助けてください。『**陽あたり良好**』88版で困ってるんです。何をやっても、電話がかかってきて引っ越さなきゃいけなくなっちゃうんです。もう何カ月も悩んでるんで、調査をお願いします。

（静岡県／takeru）

調査結果を報告しよう。『陽あたり良好』は、スタートしてから4日間で必ず引っ越しをしなければいけないのだ。

その4日間でやるべきことを考えると、美樹本、かすみ、圭子、高杉の4人が仲よくなることなんだね。

まず、美樹本には、エッチな本を2回貸してあげよう。すると……。ネッ。

次に、かすみは勉強のできる人が好きなので、徹夜で何かしてみよう。また、放課後はグラウンドでかすみと話すこと。圭子について何か聞けるかもしれないよ。そして、美樹本といっしょに家へ帰ってみると……。

と、このくらいまでしか、調査できなかったんだ。ゴメン。あとは、この調子でゲームを進めていけばいいと思うよ。

わかってもらえたかな。以上。

事件

E・JUNさん、こんにちは。ボクは、いま『**サバッシュ**』に夢中になっている中学生です。じつは、お願いがあるのです。

ボクは、すでに解いたゲームが100本を超えてしまい、ほとんどのゲームに精通しているのですが、これを何かの役に立たせたいと思うのです。それで、ボクにも質問の解答をさせてほしいんですけど、どうすればいいでしょうか。

（愛媛県／ハラホロの星）

〝ハラホロの星〟君、キミはメチャクチャラッキーなのだ。

新年を迎え、ポプコムも新しい時代に突入したのだが、われらがQ&Aのコーナーも、新しく「なんでもソフト探偵団」として発足することになった。今はまだ、団長1人の寂しい探偵団だけど、団員を広く募集して、みんなでポプコムを乗っ取っちゃおうと思うんだな。で、君を団員第1号として、ソフト探偵団団員証を送ることにした。だから、自分の得意なゲーム名を書いて送ってほしい。それに関する質問が来たら、君に答えてもらおうと思う。ヤッタネ！

というわけで、みんなも〝団員登録〟をして、「ソフト探偵団」を盛り上げていこうじゃないか。

聞き込み情報

聞き込み情報局、第1回目は『サバッシュ』特集なのだ。
東京都の大藤さんが送ってくれたのは、「ファルガナ地方」の攻略マップだ。こ、こいつは、スゴイぞ。もちろん、大藤さんにはオリジナルグッズを送るからね。また、「なんでもソフト探偵団」では、団員を募集しているから、早いとこ登録して情報をドンドン送ろうね。

さて、「聞き込み情報コーナー」がどういうものか説明しようね。

このコーナーは、読者からのソフトに関する必勝法や裏ワザを載せていくコーナーなんだけど、そのほかに団員からのソフトのレポート（マップ、攻略法、etc.）も載せちゃおうと思ってるんだ。

だから、みんなに団員として登録してもらいたいんだ。登録してくれたみんなには、〝ポプコムソフト探偵団団員証〟を送らせてもらう。それで、それ以降の情報に関しては、1回の応募について1000ティラが、ポプコム銀行の君たちの口座に振り込まれるわけ。そして、掲載分に関しては、その情報価値に応じて1万〜25万ティラが支払われることになる。これは、30万ティラまで貯金できて、団員からの要求があれば、「ポプコムオリジナルグッズ」屋で買い物することができるんだぜ。

今はまだ、始まったばかりで、オリジナルグッズに関しては掲載できないんだけど、次号ではどういうものがあるのか、紹介したいと思っている。団員の期待を裏切らないオリジナルグッズのかずかずを用意しておくからね。

それから、団員として登録したあと、〝団員証〟をもらったら、応募したレポートに必ず〝団員番号〟を書いておいてほしい。そうじゃないと、一般の情報と間違えちゃうかもしれないからね。

気になる〝団員証〟のほうは、名刺サイズのしっかりしたものを用意して、登録年月日と、氏名、団員番号を書いて送るから、期待しててほしい。

登録ははがきでOKだから、次ページの応募要項を見て送ってね。年齢・性別は問わないから、だれでも気軽に登録してちょうだいヨ。

大藤さんの送ってくれた「ファルガナ地方」のマップは、とってもよくできている。評価額は、5万ティラにはなるんじゃないかな。次ページの「岬の館」は、序盤のヤマだけにかなり重要な情報だ。このマップを実物大に拡大すると、幅3mを楽に超えちゃうってんだからおどろきだね。

「ファルガナ城」と「第1司令部」は、ちょっとした関連があるんだけど、ここで詰まってる人もいるみたいだ。第1司令官が見つけられなかったり、戦ってくれなかったりというパターンなのね。

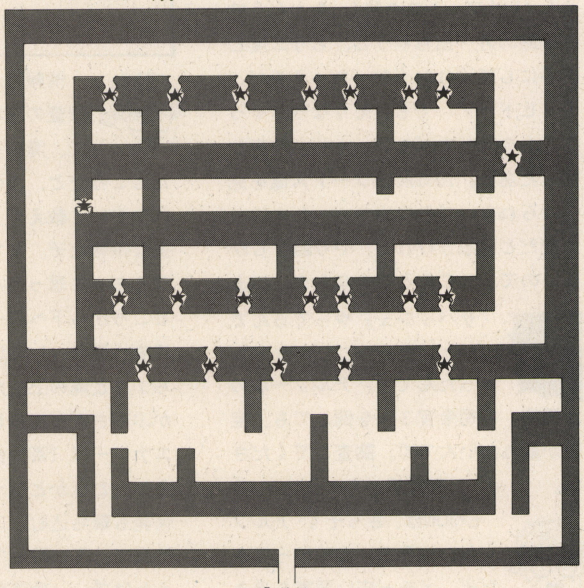
「二重の砦」には、ちょっとしたアイテムがあるから、絶対に行っておこうね。

それから、これはE・JUNからの裏ワザ情報。

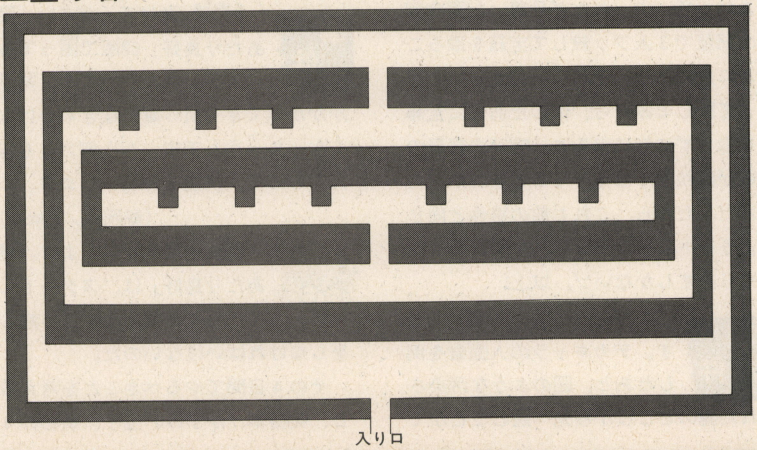
『サバッシュ』を立ち上げるとき、K（カメのイニシャル）のキーを押したままにしておくと……。ネッ、なかなかE感じでしょ。ゲームに疲れたときには、こいつでひと息入れておくれ（情報提供は池亀氏）。

E・JUNは、いま、とっても寂しいんだな。だって、団員は〝ハラホロの星〟君しかいないし、はがきも封書も少な

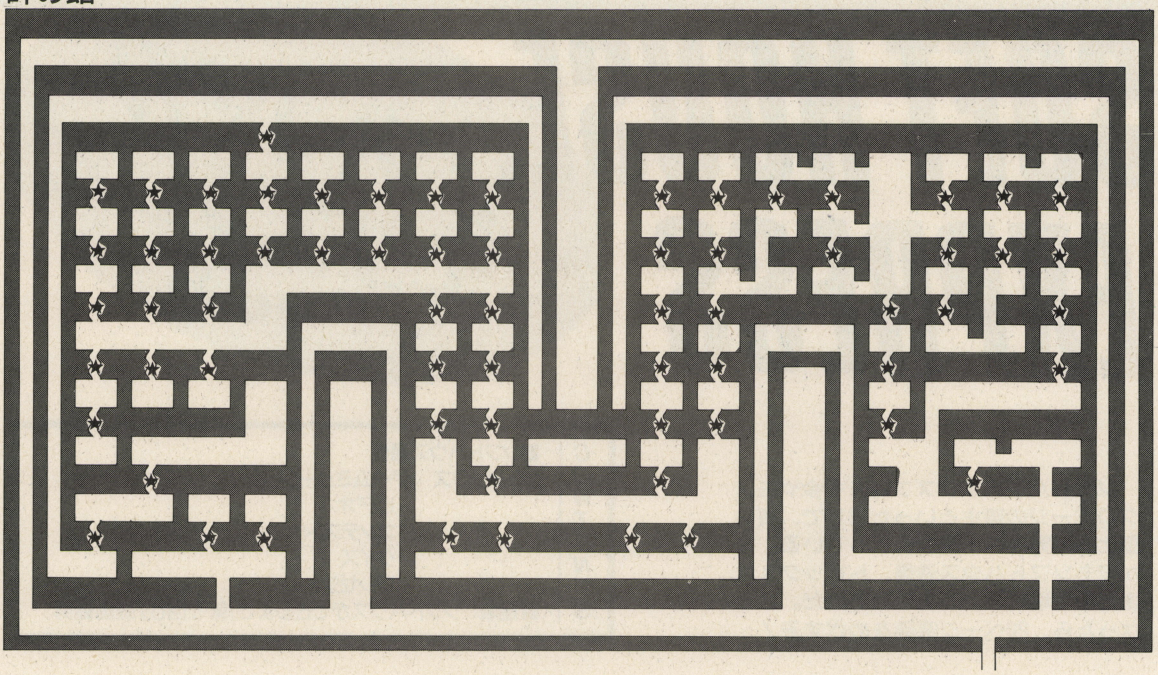
ファルガナ城



二重の塔



岬の館



くてヤッテラレナイ！

先月号にも書いたんだけど、「なんでもソフト探偵団」をよくするも、悪くするも、みんなの手にかかってるんだからネ。

団員からの情報が増えれば、「なんでもソフト探偵団」も、6ページとか8ページとかにグングンと増えていく予定もあるんだから、君たちからのお便りで盛り上げようじゃないか。

というわけで、来月からはもっともっと楽しくなるようにしたいと思っているから、私、団長のE・JUNにぜひ、協力してやっておくんなせい。

—追信—

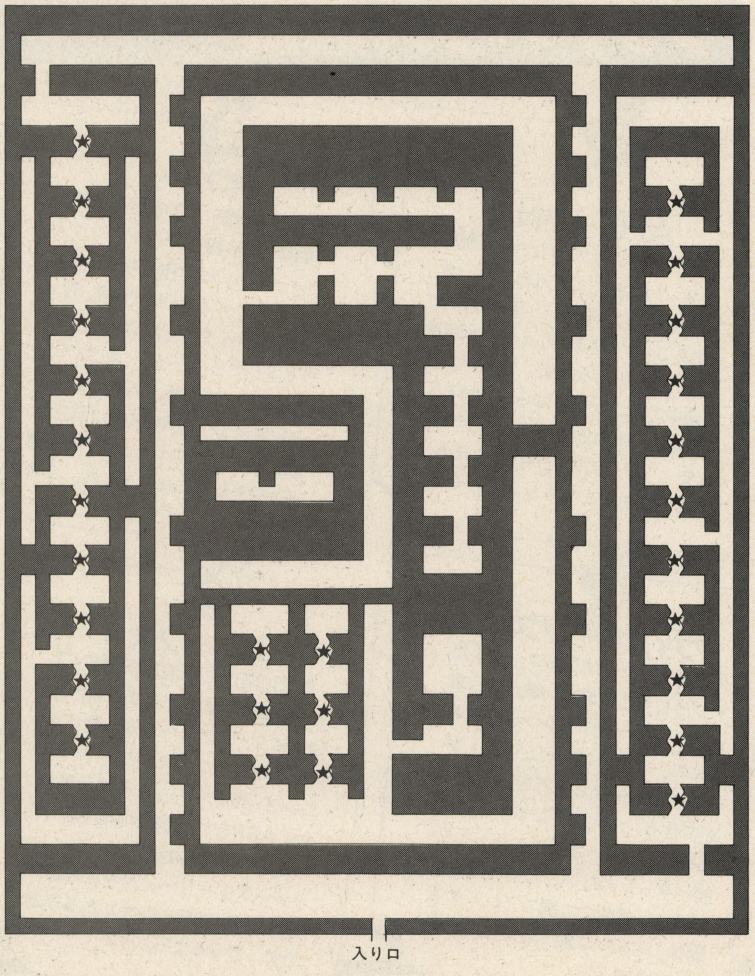
あんまりたくさんのはがきが来るんじゃないかと、ビクビクしている今日この頃。イジワルなはがきはやめてネ。

☆☆☆　団員募集のお知らせ　☆☆☆

まず、必要条件から。絶対に人間であること（あたり前）。そして、ポプコムを購読していること。以上である。

冗談はこれくらいにしておいて、応募要項は、はがきに住所・氏名・年齢・電話番号を書いて、自分の顔写真のコピーか似顔絵を貼り（なくても可、イラストにして載せます）、〒101 東京都千代田区神田神保町3－3－7 昭和第2ビル㈱新企画社POPCOM編集部内「なんでもソフト探偵団・団員募集」係まで送ってネ。E・JUNからのお知らせでした。

第1司令部



ソフトハウスより情報満載の直行便

SOFT HOUSE EXPRESS

ソフトハウスエクスプレス Vol.6

ソフトハウスエクスプレスも今やモノクロページの盟主といった感じで、質・量ともに充実の一途をたどっている。なかでもソフトハウス通信、トピックスは、まだまだ増ページしそうな勢いだ。こうなったら、20ページ突破をめざすぞ！

CONTENTS

■ソフトハウス通信
■トピックス　ゲームミュージック
ビデオ
コンテスト
クイズ
プレゼント
■連載：「ソフトハウスができるまで」第5回by飯島健男

ソフトハウス通信

ソフトハウス通信のコーナーがついに4ページ！　このページ、まだまだ増えていきそうで、怖い！

ART DINK

12月15日は『大海令』の発売日です。『大海令』を買った98ユーザーは大変有意義な(？)年末年始を送ることができるでしょう。X68000ユーザーのみなさま、ただいま移植中です。いましばらくお待ちください。それともう1つ、『アークティック』のFM77AV版もそろそろ出るのでこちらもよろしく。

アスキー

前回から続いて年末新作情報、今回はMSX2特集。『ペンギンくんウォーズ2』は前作よりはるかにグレードアップ、ROMで発売。『V／STOLファイター』はハリアーのフライトシミュレーター、MSXでも使えるディスク版。あと『ウィザードリィI』のROM版が限定販売、『カオスエンジェルス』の移植版は発売延期になりました。ごめんなさい。

アルシスソフトウェア

いよいよ88年もあと4週間足らず。この一年ユーザーのみなさまのご支援ありがとうございました。89年はもっとワクワクさせるソフトを作っていきます。期待してください。さて、年末年始を楽しく過ごすならゲームは絶対にコレ。『スタークルーザー』です。98、88、X1版と大好評発売中。THIS GAME IS HABIT-FORMING.

ウィンキーソフト

『アメリカン・サクセス』をまだプレイしたことのない君。そう君だ！　ぜひ一度チャレンジしてみてくれ。きっとコンピュータ・ゲームの新しい楽しみ方を知ることができる。1人でプレイする君は、コンピュータ・キャラの強さと必勝パターンのないことにおどろくだろう。複数の人間でプレイする君は、しだいに熱くなる自分を発見するだろう。

エニックス

年末に向けて開発中の新作ソフトをご紹介します。まずは新米探偵マイク・スティールが活躍するパーセプションミステリー『バーニング・ポイント』。そしてリアルタイムRPGで、謎解き中心のファンタジー『ジ・オールド・ヴィレッジ・ストーリー』どちらも製作快調。PC-88版で発売される予定です。どうぞよろしく！

ハミングバードソフト

シミュレーション感覚のタクティカルが好評の『ロードス島戦記』。魔法がビシバシ決まったときの快感はたまらないね。だけど忘れてならないクイックコンバット。このモードはパーティー側も2列、前列は4人までだから注意しよう。2種類の戦闘モードが使い分けられるようになれば君も立派な戦士だ。もう怖いものはないぞ！

G.A.M.

北風が厳しい季節となりましたが、みなさんいかがお過ごしでしょうか。今日は12月８日、12月８日といえば真珠湾攻撃。真珠湾といえば、モチ『太平洋の嵐』！

現在通信販売中の『太平洋の嵐DX』用のオリジナルシナリオ『イリュージョン』に続く新作シナリオ群、来年に向けて続々企画中。乞うご期待！

クリスタルソフト

さぁて、注目の『アドバンスト・ファンタジアン』である。これはくれぐれも早解きをめざしてはいけない。そーゆーゲームではないのだ。パーティーに愛着を持ってなりきれる性格が必要だ。つまり正気でロールプレイできる人。もしかすると、女の子にものすごくウケるかもしれない。うん、これはとってもめでたいことじゃ。

呉ソフトウェア工房

PC-98シリーズ『ファースト・クィーン』の発売がちょっと延びて12月中旬になってしまいました。ごめんなさいね。今回は天野喜孝氏にパッケージイラストをお願いしましたので、ポスターも製作中です。すごっくかっこいいんだ。なんかとっても大きなゲームになってしまったので、楽しみにして待っててください。バイバイ。

ゲームアーツ

88VAユーザーのみなさん、お待たせしました『プロ野球ファミリースタジアム』。デュアル・ジョイポートは別売で3800円です。

『ぎゅわんぶらあ自己中心派３望郷さすらい雀士編』の88版が年内発売予定です。

※『VEIGUES』の発売が遅れてごめんなさい！（PC-88SRシリーズ４枚組7800円）

光栄

このソフトハウス通信には載らないのかなと思っていたけど、このたび載せていただくことになってとてもうれしく思っています。X68000の『三國志』ももう発売になっているころだし、12月中旬には、『信長の野望・戦国群雄伝』が、下旬には『水滸伝・天命の誓い』が出るわけで、あとはコタツでゆっくりゲームをするだけ！

コスモス・コンピューター

お待たせいたしました！　話題の最強ニューロ麻雀ソフト『麻雀武蔵』が、ついに発売となります！

そしてさらに、本格派のファンタジー・シミュレーション『KING OF MAGIC』、X68000版の『WARNING』と、新作ソフトが大爆発！！！

心の中から温まるパソコンゲームでこの冬を乗り切ってね♡

コナミ

『コナミ・ゲームコレクション』、略してゲーコレは１、２同時に発売中。ゲーコレ１は〝アクションシリーズ〟、コナミアクションの集大成です。ゲーコレ２は、〝スポーツシリーズ〟燃えること間違いナシですね。どちらも4800円でたっくさんの名作が一度に楽しめてしまうから、MSX$_2$ディスクユーザーは幸せ者ですね。

コムパック

新作、芸能プロ経営シミュレーションゲーム『プロダクション・マネージャー』はもう知っているかな？　今までのコムパックのゲームとは、ひと味もふた味も違うポップなゲームで、魅力バツグンの美少女が、腕しだいでチョットHなスタイルに……。

お楽しみに！

工画堂スタジオ

パソコンフェアのことだけど、『原宿〜』の評判が非常によい。遊んでくれた人がわざわざブースにやって来てほめてくれた。このソフトの素晴らしさを再確認した。さて『シュヴァルツシルト』はというと、これがまたすごい評判。パンフレットも足りなくなるほどだった。これらの期待には必ずこたえられると確信する、今日このごろ！

システムサコム

祝！　PC88SR用『シャティ』11月18日発売決定！　たいへん長らくお待たせしました。『シャティ』のスゴイところをカンタンに説明すると、88SRは400ライン対応！　美しい漢字でプレイできる！　ノヴェルジェネレーターはもちろん、FM音源ボードⅡにもこれまた対応！　こいつぁ大ごと！　出るぞ出るぞ出るぞ出るぞ出……

システムソフト

スーパー大戦略98版とX68000版を製作中です。

よりプレイしやすく、コンピュータも強くなって楽しく遊べるようになりました。発売まで少々お待ちください。

今月のおすすめ：『ロンメルアフリカ軍団』（翔企画）。ルールは簡単だが、展開が変化に富み、飽きがこないシミュレーションゲーム。

シンキングラビット

X68000ユーザーのみなさま、おっ待たせしました！　指折り数えた12月10日がもうすぐやって来ます。そう、やっと『カサブランカに愛を』がプレイできるのです。しかもあの名作がBGMつき、グラフィック３段階変化にパワーアップして、超お買い得の7800円。クリスマスもあるし、お正月もあるし、ほんとーにヨカッたね。

スタークラフト

ポプコムでうちの担当をしているウノさんは外人みたいな顔をしていてなかなかいいオトコです。付き合っている女性はいないようなので、募集したいと思います。多くは望みません。顔立ちは南野陽子か沢口靖子程度でがまんします。オツムは山口美江ぐらいで妥協します。社長令嬢で芦屋に住んでいる方でもかまいません。

ソニー

う〜ん。これが産みのつらさってやつかな〜。11月21日発売予定だった究極のスーパーリアルゲーム『プレイボールII』と『メンバーシップゴルフ』は、発売日が延期になりました。でもみんな！　今年じゅうには絶対出るからだまされてもほかのゲームを買うんじゃないよ。待てば必ず間違いないからね。

T&Eソフト

みなさんあけましておめでとうございます。T&Eの新作AVG『サイオブレード』はもう買ってくれましたか？　ぜひこの冬休みは『サイオブレード』をプレイして、近未来の地球を舞台に繰り広げられる壮大な初夢を見てくださいね。

98ユーザーのみなさんは、『ハイドライド3-SV』でファンタジーの初夢を見ましょう。

デービーソフト

今回はキャンペーンのお知らせ。その名も「顔面登録そっくりコンテスト」!?　『パワフルまあじゃん2』の顔面登録で、だれかとそっくりな顔ができたら、その番号を書いて、モデルの写真・マニュアルの最後のあざらしくんマークを同封してデービーソフトまで。締め切りは1月末日。「おおっ」という作品には、豪華賞品（?）をあげる。

日本コンピュータシステム

みなさ〜ん！　お久しぶりです。年末のおすすめ品はNCSが送る自身作『ライトニングバッカス』。ジャンルとしては、シナリオ8章から成り立つシミュレーションゲーム。シミュレーションが嫌いな君、好きな君、ちょっとやってみてよ。「わっ！」とおどろくシナリオが入っているから期待してください（NCSふとんで寝たい下田）。

日本テレネット

創立5周年を記念して発売される2大タイトル『デス・ブリンガー』、『XZRII』両方ともCDシングルつきで発売します。そのほかにも創立5周年を記念してX68000が当たるクイズやユーザークラブ会員全員へのプレゼントも行います。詳しくは店頭用ポスター、チラシ、雑誌広告などをご覧ください。もちろん新作のほうもよろしく。

日本ファルコム

すっかり寒い季節になっちゃいましたけど、お元気してますか？　こんなときは、部屋の中を暖かくしてゲームをするのが一番！　そうそう、まもなく『ソーサリアン追加シナリオVol.3』が発売されますから、こたつに入って、みかんでもほおばりながらプレイに熱中してみるのもいいかもしれませんね。

ビクター音楽産業

ポプコム読者のみなさーん！　あけましておめでとう！　今年もいい年だといいネ。なんたって、へび年だもんネ。どんな厄介なゲームだって、ねばりとしつこさで、解いてしまう！　そんな一年にしてほしい。新年を祝して、『釣りキチ三平・特製腕時計』を10名のみなさんにプレゼント。希望者は、ビクターまではがきを。

B.P.S.

ただいま、B.P.S.では、テトリスの発売を記念して、「テトリスクイズ」を実施中です。

なにしろ賞品が豪華！　8ミリビデオカメラ、CD搭載ラジカセ、ヘッドホンステレオなどが合計で483名に当たっちゃうぞ！

クイズに参加するには、パソコンショップの店頭へ行って、応募用紙をもらってください！

HOT-B

見たか、やったか『中華大仙』MSX2版！　一度プレイすると、すっぽりはまってしまうという危ないシューティングゲームなのだ。プレイしてくれるとわかるんだけど、やたらめったらラーメンが食べたくなるのも特徴だ。GA夢飯店おすすめのこの『中華三昧』じゃなくて『中華大仙』、ぜひご賞味くださいませ。

ポニーキャニオン

『デジタルビデオプレス』。みんな！　この名前耳にしたことあるかい、大手ゲームメーカー各社のアーケードゲーム、家庭用のコンピュータゲームの最新作画面があますところなく見れてしまう無料レンタルビデオマガジンのことだ。全国の有名レコード店、レンタルビデオ屋で貸し出し中ダヨ！　ポニーキャニオンの新作も入っているヨ。見てねー。

ボーステック

『ザ・キングオブシカゴ』はまずアミーガからX68000へ移植して、それからPC-9801へ移植しています。ふつうとは逆のやり方だね。だからX68000のユーザーの諸君、期待してね。とても大人チックなゲームだよ。88の『ザ・スキーム』はSTOPキーを押しながら立ち上げるとゲーム曲とは違うオリジナル曲が99曲も聴けるぞ。

マイクロキャビン

ああ……冬眠したい。
これから冬が来たら人間も冬眠することにしましょう。寒いから。最近、キーボードを打つ手が冷たくて。ホットカーペットならぬホットキーボードがあればいいのに。かじかんだ手もこれさえあればスムーズにお仕事も進行します。なんてショーもないこと言ってる場合か！　あ～忙しい仕事しよ！

マイクロネット

『極道陣取り』のX1版が完成し12月中に発売になります！
現在PC-88とMSX$_2$に移植中でこちらのほうも12月中に発売されます。
『たんば』もX1、MSX$_2$、PC-98に移植中です。年末までには完成する予定です。
来年には『麻雀狂時代2』が出るかもしれませんよっ！

SPS

ポプコム愛読者のみなさん！
初めましてSPSです。さて、ただいまSPSではFM-77／3.5FDの『ザ・リターン・オブ・イシター』の開発が順調に進んでおります。FMユーザーにはかなり待たせてしまってゴメンナサイ。発売までもう少しの辛抱を……。そのほかにもX68000版の㊙1本＋2本の移植開発も順調です。お楽しみに。

リバーヒルソフト

『琥珀色の遺言』PC-98、X68000、PC-88、FM77AV版に引き続いて、X1シリーズ、MSX$_2$版が続々と登場し、12月に各機種の琥珀館が勢ぞろいします。また、X68000版『殺人倶楽部』、それからCD『J.B.ハロルド・サウンド・コレクション』も年内発売（12月21日に決定）です。お楽しみに。

ブロダーバンドジャパン

『カラテカ』98版が突然変異的に発売になりました。BGMと効果音はFM音源をフルに鳴らしております。蹴りとパンチの描写もパソコンならではの精密さだ。アップル版を上まわる仕上がりで好評爆裂発売中です。キーボードがぶっ壊れるまで遊んでほしい。『ディアブロ』の88SR版も約束どおりちゃんと出てるからよろしくね。

クエイザーソフト

みなさん、こんにちは。まもなくクエイザー初のアドベンチャーゲーム『どろろ地獄絵巻の章』が発売となります。ゲームでは百鬼丸を操作して48番目の魔人を倒すという、パソコン版オリジナルストーリーになりました。ご期待ください。それから、『討魔隊』の活躍を描いたアクションアドベンチャー『アッシュ』もよろしく。

ブレイングレイ

『サバッシュ』を遊んでいる。おかげでシナリオが遅れた。あ、『サバッシュ』のせいにしてはいけないか。ただ単にシナリオ書くのが遅いだけか。ところで、私、飯島は極度の不眠症になってしまいました。夜というよりも朝方、寝ようとすると手足の生えた原稿用紙が私を襲ってくる。だれか、治し方を教えてくださいませんか？

BASHO HOUSE

『エメラルド・ドラゴン』ついに発売！なんてね。でも、やっと具体的な発売時期が決まったんで。とりあえず、88版はディスク5枚組で、89年の4月発売！と。データの濃い、えっらい面白いRPGになりそうな予感である。と、シナリオライターが1人で面白がってたりするのだが……。とにかく、乞うご期待！

ザインソフト

最近めっきり寒くなりましたが、みなさんはお元気ですか？　さてあっ！という間に11月に入ってしまいましたが、いよいよ11日発売の88SR以降の『トリトーンII』がみなさんに楽しんでもらえますね！前作の『トリトーン』をプレイしている人もしていない人もぜひ！

ビッツー

首がぶっ飛ぶ大迫力！　BIT^{2}の新作『首斬り館』の完成に向けて大忙しの今日このごろです。MSX$_2$、88SR、PC-98と各担当者は主人公藤兵衛になりきり快走中！　近日発売ですのでそのときはヨロシクね♡　そうそう『クインプル』DISK版ついに発売です。MSX$_{2+}$の自然画モード対応でカワイイ人形たちが出てきます。

アーテック

89年3月発売をめざして、『ディガン』とは双極をなすRPGが動き始めました。
『ダークレイス』
この名のRPGが世に出ることではじめてアーテックのRPGが完成を見るのです。さて、『ディガン』とはまったく違うシステムを持つ『ダークレイス』とは？
楽しみにしていてください。

ツァイト

『ねじ式』劇画界に新風を吹き込んだ奇人、つげ義春の名作『ねじ式』がいま、新しいタイプのアドベンチャーゲームになって登場します。時間と闘う今までのゲームとは違って、「ひたる」ためのゲームです。解くことが目的なのではなく、さまようことそのものが目的なのです。FM音源、HDD対応。640Kバイト必要です。

トピックス

ソフトハウス通信に負けず劣らず、このページもどんどん増えている。今月はとくにプレゼントが多い。

ゲームミュージック 世界初の試み『Falcom SPECIAL BOX '89』

ゲームミュージックという新しい音楽のジャンルから、さらに新しい何かを生み出そうとしている／てな感じで、ついにファルコムからソフトハウスとしては世界で初めて、レコード・レーベルが発足したのである。

『ファルコム・スペシャルBOX'89』は、8cmCDミニアルバム6枚組の限定版で、12月5日7800円でキングレコードより発売された。

サウンドは、フュージョン界の大物D・マシューズをはじめとする超豪華なスタッフで、最新音響システムを導入して、ニューヨークで録音しちゃったというスペシャルものなのだ。

ものすごいサウンドがぎっしりの超すぐれものCD。こいつを見のがす手はないぜ。

究極のゲームサウンドここに参上！

サイトロンレーベルGSMシリーズ『究極TIGER』

GSMタイトーの第2弾／として登場したのが、この『究極TIGER』なのだ。

収録曲は、タイガーヘリ、飛翔鮫、究極タイガー（以上、タイガーシリーズ）、ミッドナイトランディング、ラスタン・サーガ、コンチネンタル・サーカス、トップランディングの以上7曲なのだ。

こいつを聴けば、アーケードのあの興奮がよみがえってくるぞ。ゲームサウンドファンならば、待望の必聴盤なのであ〜る。

そんでもって、去る11月21日発売で、CDが2800円、CTが2500円となっておる。楽譜、サウンドスタッフ解説書などがついて、さらに予約特典として、B2サイズのカラーポスターもついてんだよ。

スーパーブレイの数々を収録！

『ファンタジック・ワールド・オブ スーパーマリオブラザーズ3』

アポロン音楽工業より、『ファンタジック・ワールド・オブ・スーパーマリオブラザーズ3』が、12月5日に発売された。

スーパーマリオ3のオリジナルがもつ雰囲気にあわせた、ロック、クラシックなど4種類のアレンジによるファンタジック・メドレーなのだ。

そんで、後半には、スーパーゲームプレイヤーの吉津氏による、オリジナル・サウンド・ストーリーを収録している。君は、めまぐるしく変化する場面を聞き分けることができるだろうか。

キャラクター解説書と、オリジナルステッカーがついて、CDが1200円、CTが1000円とは、お買い得なのだ。

また、12月16日には、以前にCTで発売された『ル・マン』、『ダブルドラゴン』、『サイバータンク』、『シルフィード』などのCDが1200円で発売されることになっている。

パソコンゲームの金字塔『イース』交響曲

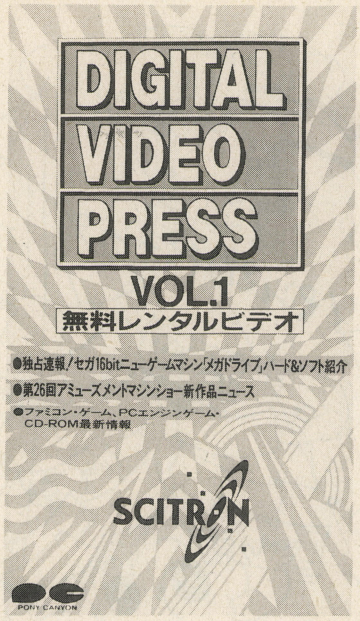
日本ファルコムの名作『イース』と『イースII』のゲームミュージックが、羽田健太郎氏の編曲でフル・オーケストラ・サウンドになってCDに収録されたのだ。

4楽章からなる交響曲に、〝イース・ワールド〟が感動の渦となってよみがえる。

演奏は、キング・シンフォニック・オーケストラ。

こういう機会に、クラシック音楽に触れて、音楽の素晴らしさを少しでも感じ取ってもらいたい。

11月5日に発売され、CD3200円。問い合わせは、キング・レコードまで。



ビデオ　無料貸し出しビデオ

『デジタル・ビデオ・プレス』創刊！

先月号でも紹介した、『デジタル・ビデオ・プレス』が創刊され、その第1本目がとどいたので、内容を簡単に説明してみようと思う。

ひと言でいえば、ゲーム紹介のビデオなのである。ジャンルはアーケード、ファミコン、PCエンジン、メガドライブなどのソフト情報から、海外ソフト情報まで幅広くあつかっている。

とくに、アーケードの画面はビデオとは思えない美しさなのである。創刊号の中だと、『パワードリフト』なんか見ているだけではたまらず、ボクなんか100円玉握りしめてゲームセンターへ走っちゃったぜ。

ゲーム以外にも、ビデオ情報も入っている。

全国のビデオ・レンタル店、ゲームセンターなどで無料レンタル（すなわちタダ）されておる。2号は来年初頭に予定。

コンテスト　そっくりさんはだれだ？

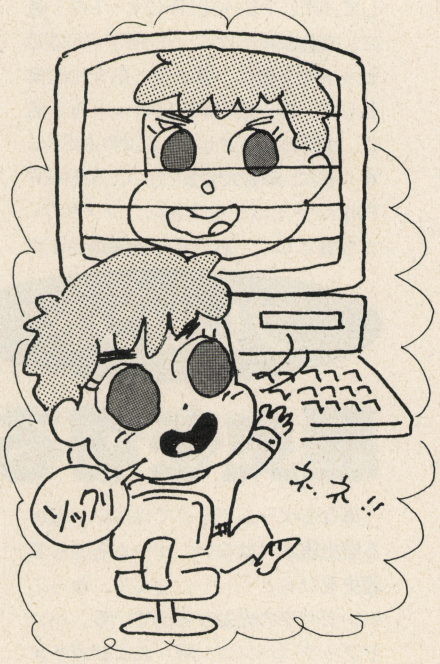
「顔面登録そっくりコンテスト」

とは何なんだーと思ってる君のために、説明してあげよう。

みんなも知っているデービーソフトから発売中の『今夜も朝までパワフルまあじゃん2』の「顔面登録」機能を使って、「だれか」にそっくりな顔を作ってもらい、その「そっくり度」を競っちゃおうというわけなんだなこれが。

この「顔面登録」機能ってのは、顔の6個のパーツを9種類ずつ使って、約53万通りの組み合わせを作っちゃうっていうすぐれものなのだ。こいつで、偶然できた顔に似てる野郎を探してきても、自分の顔を強引に作ってしまっても、だれでもかまわないから、似ている顔を作っちゃえばいいわけ。

締め切りは1月末日。ユニークな作品には、パワフルまあじゃんオリジナルの「トレーナー」10名、「テレホンカード」100名、「ステッカー」500名を賞品として用意している。応募は、「あざらしくんマーク」を同封して、デービーソフトまで住所、氏名、年齢、機種名を書いて写真と一緒に送るんだぞ。おっと、パーツの番号も忘れちゃだめだよ〜ん。



クイズ　なんと、あのX68000が当たる！

みんなの日本テレネットが、創立5周年記念キャンペーンクイズと題して、豪華賞品をプレゼントしちゃおうっていう企画なのだ。

問題は、

日本テレネットが創立5周年を記念して年末に発売する2大タイトル名は？下の〇の中に当てはまるアルファベットをお答えください。

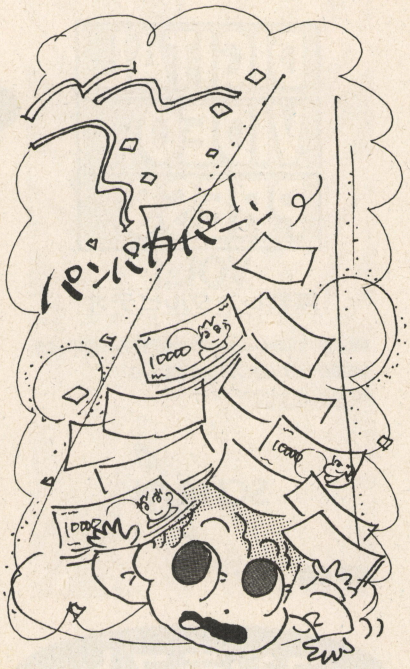
①DEA〇H-BRINGER
②X〇RII

正解者のなかから抽選で、あのX68000が1名に、CDラジカセが20名に、そして、ターミネーター（電子音発生機ライトつき）が300名に贈られることになっているのだ。

解答方法は、官製はがきに住所・氏名・年齢・電話番号・機種・①、②の答えを書いて、〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号片岡ビル株式会社日本テレネットまで送ってくれればいい。あと、住所・氏名には必ずフリガナを書いてほしい。

受け付け期間は、12月31日の消印有効となっている。銀賞までの当選者は、2月売りの雑誌広告に掲載される予定だ。ただし、はがきは1人1枚となっているから、いっぱい書いてもしょんないよ。

賞品総額300万円!!



クイズ
光栄歴史三部作のタイトルは？
『？』『？』『？』

光栄は、今年で10周年ということでプレゼントキャンペーンを実施している。

プレゼント賞品は、信長の野望賞として、NEC PC-9801RX2セットを1名に、三國志賞として、SHARP X68000セットを1名に、蒼き狼と白き牝鹿賞として、富士通FMR-50セットを1名に、維新の嵐賞として、SONY MSX$_{2+}$を4名に、麻雀大会賞として、SHARP Twinファミコンを3名に、シブサワ・コウ賞として、お好きな光栄商品1点を100名に、そして、光栄賞として、KOEI特製テレホンカードを100名に、なんと総額300万円の豪華プレゼントなのだ。

応募方法は、官製はがきにクイズの解答、住所・氏名・年齢・TEL、および希望の光栄ソフト名（機種名を明記）を書いて、〒223 横浜市港北区日吉本町1-4-29日吉郵便局留め株式会社光栄「10周年キャンペーン係」まで送るのだ。締め切りは、1989年1月31日（当日消印有効）。当選者発表は、雑誌広告3月号の予定である。

プレゼント
歴史を切る!!

「単なるゲームブックではない。単なる歴史読本ではない。ゲームを使って歴史をひもとく――」なんて、かっこいいセリフの光栄から出ている、ハンドブック（パソコン版）およびガイドブック（ファミコン版）の第2弾！『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカンハンドブック』が10月28日に、『三國志ガイドブック』が11月4日に発売されたのだ。

こいつは、冒頭の文章にもあるように、ゲームブックとバカにするなかれ。読んでみると、その面白さに思わず引き込まれてしまうのだ。

やはり、広大な歴史を舞台としたゲームだけに、その攻略本もほかにはない雄大さを感じさせるんだね。

ほんでもって、今回、光栄さんのご好意により、『ジンギスカン・ハンドブック』を3名に、『三國志ガイドブック』を1名にプレゼントしちゃうぞ。

こいつを読んで、戦略の秘中の秘を身につけてやってくれ。

応募方法を教えてあげよう（しかし、今回はやたらめったらプレゼントが多いな。これも、クリスマスが近いからいいことだね）。

まず、自分の住所・氏名・年齢をはっきりと書こうね。

それから、ソフトハウスエクスプレスへの意見・感想もなるべく多く書いてほしいな（抽選はボクの独断と偏見でなされたりしないから安心してね）。そのうえで、〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル㈱新企画社POPCOM編集部「ボクの私のソフトハウスエクスプレス」係まで、はがきを送ってね（応募はきっと少ないから、かなりねらい目のプレゼントだと思うよ）。寂しいE・JUNに愛のおはがきちょうだいね。

オリジナルCDをプレゼントしちゃおう

と書いてはみたものの、これは、『新九玉伝』か『サンダーフォースII』を購入した人だけへのお知らせなのだ。

上記のソフトのどちらかを持ってる人、あるいはこれから買おうって人は、表紙の一部（右図参照）を切り取って、その裏面に大きく住所・氏名・電話番号を記入のうえ、240円切手3枚を同封して送ろう（切手のかわりに700円の定額小為替も可）。もれなく全員に、オリジナル12cmCD（非売品）が郵送される（コピーじゃダメだよ）。

また、上記のソフトに使用されている曲をアレンジ、あるいはそのゲームのイメージに合う曲を作曲した人のなかから、優秀作品をCDに収録しちゃうぞ。その場合は、曲をディスクかDATに入れて同時に送ろう。直接、テクノソフトから連絡が入るぞ。

締め切りは1989年1月31日消印有効。送り先は、〒857 佐世保市福石町4～14㈱テクノソフトCDプレゼント係。

『新九玉伝』の場合。

『サンダーフォースII』の場合。

な、なんだ、これは!!

『RPG幻想事典・日本編』

あの本誌連載中のMr.ブレイングレイ飯島健男監修の『RPGジャパネスク幻想事典・日本編』が、去る10月20日に発売されたのである。

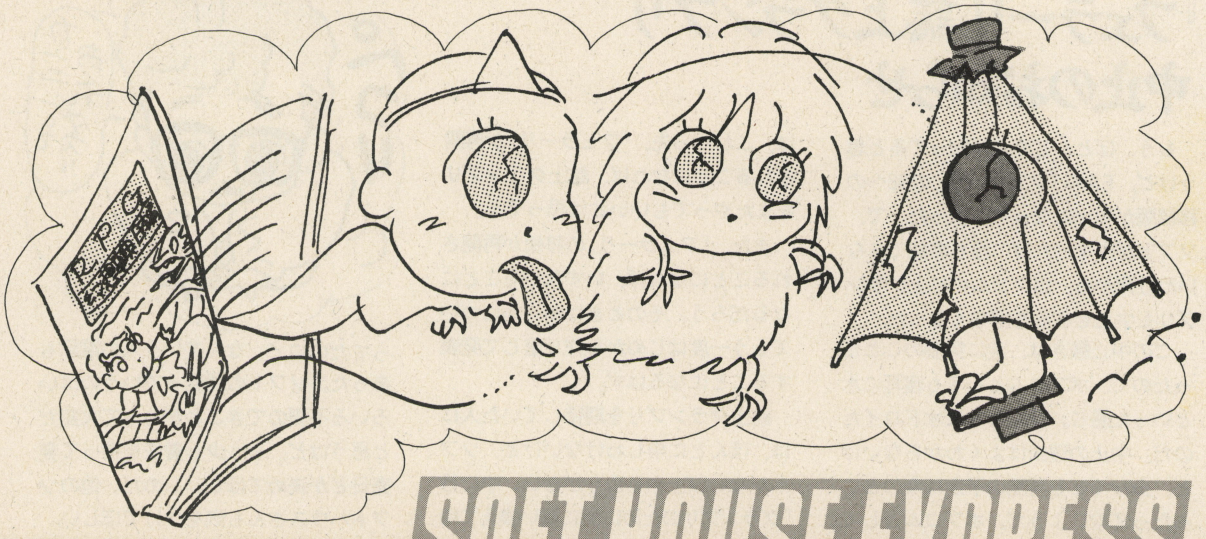
そんでもって、これもだれかさんにあげちゃおう、なんて思っているんだな。

残念ながら、1冊しかないんだけれど、いつもたいして多くのはがきも来ないこのコーナー、出せば当たるのは目に見えているんだよね。

内容は、日本の神話から始まり、術（魔法みたいなもの）や化け物にいたるまで載ってるすぐれものなのよ。これを読めば、日本のファンタジー（ジャパネスク）がすべて理解できちゃうわけ。

応募方法は、いつものとおり、住所・氏名・年齢と、君の好きなPOPCOMのコーナーと、飯島氏への要望を書いて〒101 千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル㈱新企画社POPCOM編集部「ソフトハウスエクスプレス大好き」係まで、はがきで送ってちょうだい。

P.S. 〝ソフト探偵団〟もよろしくね。



SOFT HOUSE EXPRESS

〈1988年11月号ソフトハウスエクスプレス拡張版プレゼント当選者発表〉

多数ご応募ありがとうございました。以下の方々がご当選です。賞品は近々発送の予定です。よろしくお願いいたします。（敬称略）

①番賞品
群馬県高崎市――井田　政雄
東京都中央区――種市　斉
埼玉県入間郡――伊藤　茂行
山口県山口市――金子　智範
佐賀県三養基郡――竹原　徹

②番賞品
大阪府大阪市――宮井　啓典

③番賞品
大分県別府市――宇都宮　孝

④番賞品
愛知県名古屋市――内田　亘
岡山県備前市――山本　隆夫

⑤番賞品
神奈川県相模原市――鈴木　智
愛知県小牧市――山内　英樹
広島県福山市――美尾　晃二

⑥番賞品
神奈川県横浜市――田辺　裕貴
静岡県浜松市――野中　誠也
愛知県名古屋市――山田卓哉
広島県福山市――佐藤　幹三
大分県宇佐市――高本　直樹

⑦番賞品
青森県西津軽郡――平山　和男
新潟県南蒲原郡――高橋　哲弥
愛媛県北宇和郡――赤松　満洋

⑧番賞品
茨城県猿島郡――内田　克美
埼玉県春日部市――石田　信明
静岡県富士宮市――長谷川　記央
兵庫県神戸市――沼倉　正仁
岡山県勝田郡――安藤　栄治

⑨番賞品
富山県氷見市――中田　昌克
兵庫県西宮市――塚本　泰史
京都府京都市――四方　勝
岡山県赤磐郡――山形　明
愛知県豊川市――今泉　友道
千葉県四街道市――藤島　崇
宮城県仙台市――日野　博明

⑩番賞品
北海道岩見沢市――金成　尚
山形県東田川郡――佐藤　弘之
神奈川県横浜市――黒沢　一大
神奈川県横須賀市――坪井　和也
愛知県豊田市――福岡　健司
富山県高岡市――勤桑　正道
京都府八幡市――大橋　拓治
大阪府羽曳野市――遠藤　勇
山口県下関市――田辺　淳
熊本県玉名郡――荒木　寿弘

⑪番賞品
山形県酒田市――阿部　佳典
新潟県中頸城郡――豊田　泰大
香川県高松市――小磯　一斉

⑫番賞品
東京都足立区――内海　端
群馬県伊勢崎市――荻原　一哉
愛知県海部郡――山田　啓
大分県別府市――宇都宮　考
兵庫県高砂市――富士原　尚司
岩手県盛岡市――佐藤　顕治
石川県七尾市――池上　俊憲
東京都町田市――村岡　学
岡山県勝田郡――間山　秀樹
愛知県瀬戸市――冨田　和久

⑬番賞品
神奈川県横浜市――庄子　郁穂
兵庫県明石市――長谷　茂

⑭番賞品
青森県三戸郡――相川　幸隆
東京都板橋区――青木　孝至
京都府京都市――四方　勝
奈良県吉野郡――阪田　幸司
福岡県福岡市――本郷　滋己

⑮番賞品
山形県酒田市――今野　稔
東京都多摩市――北川　恵一
埼玉県上尾市――日野　祐樹
愛知県春日井市――岡田　太一
兵庫県神戸市――野嶋　元

『フェラーリ』誌上グランプリ中止のお知らせ

もう、ほとんどの人が知ってると思うけど、EAの『フェラーリ』の98への移植版が中止になってしまった。で、ソフトが出なければ、誰も参加できないわけだから、ポプコムの誌上グランプリも中止せざるを得なくなった。

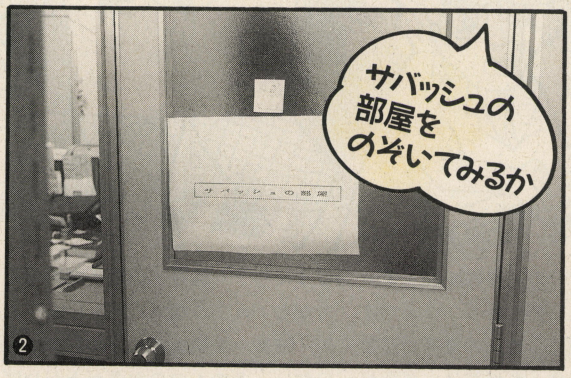
この中止騒ぎは、実に突然のことだったので、ポプコムとしても寝耳に水といった感じ。ほんっとにオドロイたのだ。中止の理由はよくわからないけど、少なくとも再開の予定は今のところたってないようだ。ポプコムとしては、これから先、『フェラーリ』が再開されることになれば、誌上グランプリをまたやってもいいとは思ってる。

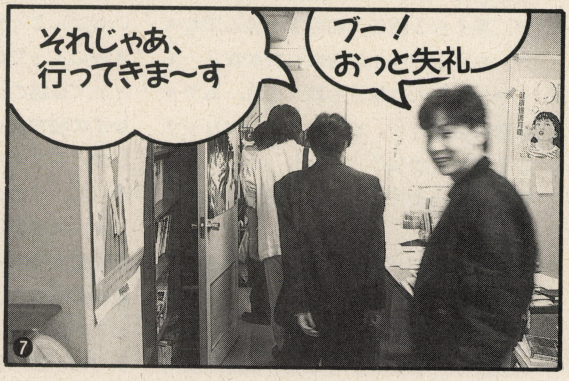
また、『フェラーリ』の移植が再開されることになれば、いずれやることになるだろう。そのときはルールについてもう一度はじめから作り直して発表することになるはず。

誌上グランプリを期待していた人には、ほんとに申しわけないけど、ソフトがない以上やりようがない。中には「グランプリのために98に買い換えて待ってたのに！」なんていう人の電話もあった。ソフトの開発っていうのはいろいろ不測のできごとがあって大変だと思うけど、もう少し責任を持って発売日とか決めてほしいものだ。他のソフトハウスさんも気をつけてほしい。

写真マンガ

祝『サバッシュ』完成！　ということで、今月はサバネタ。落ちがないところにソフト作りの厳しさを感じさせるものがある。





連載〈第6回〉

新作のシナリオ作りに忙しい毎日を送っている飯島さんであるが、今月も締め切りを守って、原稿をくれた。来年もヨロシクッ！

ソフトハウスができるまで

プレイングレイ飯島健男

突然ですが、私は最近再び映画に目覚めました。それも話題作ではなく、ビデオのみのB級未公開映画。こういったものを見ていると、なにか変に安心しちゃうんだよね。ウン、ウン、こういう世界もまだ残っていたのかあ、なんてね。隠れた名作に出会ったときはすごくうれしいけど、つまらないものもそれはそれで笑って許せてしまえる。本当に、よい時代に生きてるな、なーんてね。やっぱり映画っていいよな。だれもがそれなりに楽しめるもん。

だが、ゲームはそうはいかない！　おもしろくないと、本当におもしろくない。全然、笑って許せない。と、いうわけで1本でもクソゲーを減らすため、未来の天才ゲーム・デザイナーを生むために開始された「シナリオ作成術講座」であるが、早くも3回目。前回まで読んでたキミ、もうシナリオは完成したかな？　ちゃーんと他人の意見も取り入れ、ムチャな取材も敢行し、ピッカピカのオリジナルを書いたかな？　よーし、それなら準備OK。さっそく、今回のお題目に入ろうかい。

ゲーム・デザイナーがシナリオ書くだけだと思っちゃいかんよ。シナリオを書いたあとだって仕事はゴチャマンとあるんだ。ゲームのシナリオは、映画のようにストーリーだけを書けばいいってもんじゃない。その世界そのものの創世主なのだからね。その世界で生きるすべてのものに生命を吹き込み動かしてやらなければならないし、行きうる場所はすべて確立してやらねばならない。この作業は、シナリオを書き終えても、ゲームが完成するまでは延々と続くのだ。いわゆるデータ作成、データ調整というやつだ。これをおこたっては、どんなに素晴らしいシナリオを書いたって、ゲームの完成度は低いものとなってしまう。だから、この調整はデザイナーの納得のゆくまでやったほうがよい。このときも、シナリオを書くときと同様に、他人の意見が非常に重要だ。自分の作った世界は、自分がいちばんよく知っているのは当然のこと。自分にとっては簡単な道筋でも、他人にとっては謎の迷宮になってしまう。かずかずの秘密めいた謎や敵だってそうだ。このときこそが第三者の活躍の場なのだからね。このへんになってくると、もうシナリオ自身は自分の手を離れて世間の荒波にもまれることになる。そのための最後の支度だ。しっかりとデータ作成をしておこうね。データの調整は、デバッグ（バグ取り）とともに、最後の最後まで付き合っていくものだからね。これで、いちおうゲームのシナリオらしいものは完成したわけだ。

さて、それではプログラミングに入る。はたして君はプログラムできるかな？　絵はかけるかな？　音楽は作れる？　そのすべてが最高のレベルだぞ！　と豪語する人がいたとしても、シナリオ以外には手を出さないほうがいい、今ではゲーム作りも細分化されて、すべてのパートが独立したものになっている。映画だってそうだろ？　監督・出演・脚本ぐらいまでなら1人でこなす人間もいるけど、撮影・音楽・美術までやってしまう人間はいない。そのものの水準が上がれば上がるほど、1人ではもうどうしようもなくなってしまうのだ。ゲームの世界も、1人の手では負えなくなってきたってことは、それだけ水準が上がってきたってことだよね。こうして、実際の作業に入っていくわけだ。え、なになに？　プログラマーやグラフィックのことなんか考えてなかった？　全部1人でやろうと思っていた？　それはいかんな。仲間を集めなさい。近くに友達の2、3人はいるでしょ。え！　そういった友達もいないの？　困ったね。じゃあ、あきらめなさい。なんていうのはあまりにかわいそうだな。全国には数多くのパソコン・ファンクラブがある。キミたちのまわりにだっていくつかあるんじゃないかな。そういったところをあたって、仲間を見つけるとよい。同じ志を持った人間がいるはずだ。がんばって来月までに頭数をそろえておくように。

なんたって、来月は実際の作業に入っちゃうのだからね。

SOFT HOUSE EXPRESS

料金受取人払

神田局承認

3606

差出有効期間
昭和64年9月
7日まで

郵便はがき

101-□□

（受取人）

東京都千代田区
神田神保町3-3-7
昭和第2ビル
（株）新企画社
POPCOM編集部
アンケート係（行）

郵便番号		電　話		年　齢	
ご住所					
フリガナ		ご職業・学校学年		性　別	
お名前				男・女	
所有機種 周辺機器		最近購入したソフト			
購読しているマイコン誌		ポプコムは定期購読していますか	定期購読しているときどき買うはじめて買った		
今後買いたい機種・周辺機器		よく読む雑誌（マイコン誌以外）			
今後、出版してほしいマイコン関係の本は					

（切手をはらずにお出しください）

1月号

キリトリ線

■アンケート回答欄　今月号の各記事で、おもしろいものを3、まあまあのものを2、つまらないものを1として、各番号に○印をつけてください。また、おもしろい記事の中で、特によかったものを3つ選んで、その番号を記入してください。

①わくわくファンタジーランド	3・2・1	㉑今月のビデオカタログ	3・2・1
②超新作ソフト特集	3・2・1	㉒映画にもいろいろある	3・2・1
③同時進行・サバッシュ	3・2・1	㉓THE GAME MUSEUM	3・2・1
④こだわり・スタークルーザー	3・2・1	㉔怒濤の小物グラフィティー	3・2・1
⑤X68000ワールド	3・2・1	㉕I LOVE アーケードゲーム	3・2・1
⑥プロジェクトPCエンジン	3・2・1	㉖海外ソフト情報	3・2・1
⑦ダ・ビンチMSX$_2$講座	3・2・1	㉗CD-I最新レポート④	3・2・1
⑧ソフトハウスエクスプレス拡張版③	3・2・1	㉘ミュージック・パビリオン	3・2・1
⑨ソフトレーダー	3・2・1	㉙オリジナルプログラム	3・2・1
⑩ベストソフト30	3・2・1	㉚なんでもソフト探偵団	3・2・1
⑪ハイテク地獄耳	3・2・1	㉛ソフトハウスエクスプレス	3・2・1
⑫ハロー／　ポプコムネット	3・2・1	㉜円丈のドラゴンスレイヤー	3・2・1
⑬パソコンQ&Aサーキット	3・2・1	㉝ポプコミ・オピニオンプラザ	3・2・1
⑭CGレーベル	3・2・1	㉞モンスター紳士録	3・2・1
⑮同時進行・A列車で行こうII	3・2・1	㉟談之助のそのうちなんとかなるさ！	3・2・1
⑯新・迷宮への招待	3・2・1	㊱月刊ミューコム	3・2・1
⑰コミックアドベンチャー	3・2・1	㊲ミステリーゾーン研究会	3・2・1
⑱アイドル探検隊	3・2・1	㊳パトレイバー・カレンダー	3・2・1
⑲仮面ノリダー	3・2・1	㊴別冊付録　モンスターブック	3・2・1
⑳今月のこれがイチバン	3・2・1	㊵モンスターすごろく"グロット"	3・2・1

●おもしろい記事の中で、特によかったものの番号を3つ書いてください。

（　）（　）（　）

●今月号の表紙はいかがでしたか？下の3つのどれかに○印をつけてください。

（よい・普通・悪い）

●希望のプレゼントの品番・品名

（　　）

●本誌についてのご感想・ご希望

ありがとうございました

<キリトリ線>

アンケートはがきへの回答のお願い

毎月、ポプコムを愛読してくださりありがとうございます。ポプコム編集部には毎日のように、みなさんからはげましや意見の手紙が届き、それらの声になんとかこたえていこうと、編集部スタッフも毎日がんばっているしだいです。

そこで、読者のみなさんの考えなり希望をいっそう本誌の各記事に反映させるため、その基礎資料とすべく、毎月の号の各記事について評価をいただきたいと思います。

左のアンケートはがきの項目に対する回答をご記入のうえ、編集部までお送りください。抽選で、20名の方に特製Tシャツ、50名の方に特製マジックカッターをさしあげます。締め切りは1月8日消印まで有効です。

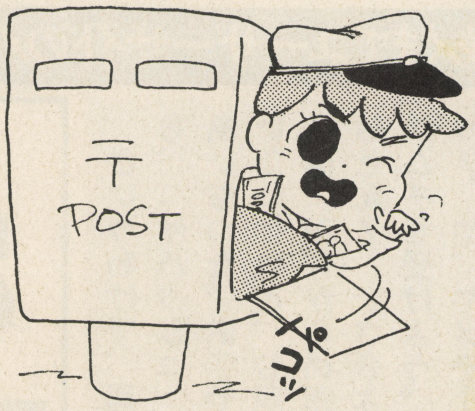
●プレゼントコーナーへの応募について――

読者ページにあるプレゼントコーナーへの応募の仕方が変わりました。

今までは、官製はがきに希望の品番と品名を書いて送っていただいておりましたが、この方法を改めます。

添付のアンケートはがきの裏面にある指定の欄に、今月のプレゼントコーナー掲載の希望プレゼントの品番と品名を書いてお送りください。

アンケートはがきでないはがきを使ってプレゼントコーナーへ応募した場合や、希望プレゼントの品番と品名だけ書いて他の項目に対する回答がない場合は、無効としますので、ご注意ください。



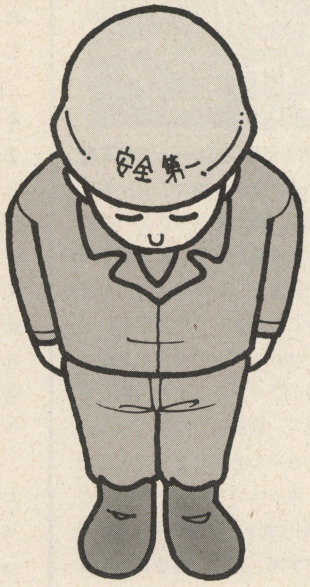
■ポップロード原稿募集中／■

あなたの身のまわりに起こったちょっとした事件、ミニ情報、あるいはご意見などありましたら、ポップロードのコーナーへおはがきを。形式は問いませんから、お気軽に／　あて先は、〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7㈱新企画社ポプコム編集部「ポップロード」係です。よろしくネ。

FOLLOW LOUNGE

■本誌12月号の「OH！　地球ミュージック!!」の最後のページ(P.145)右下に記されている文字〝リスト続く〟は、間違いです。リストはそのページで終わりで、続きません。申しわけありませんでした。

■いつもポプコムをご愛読いただきありがとうございます。日ごろ、記事には完璧を心がけてはおりますが、毎号なにかとこのページが埋まってしまいます。今後、このコーナーが本誌からなくなるよう努力いたします。



POP LOAD

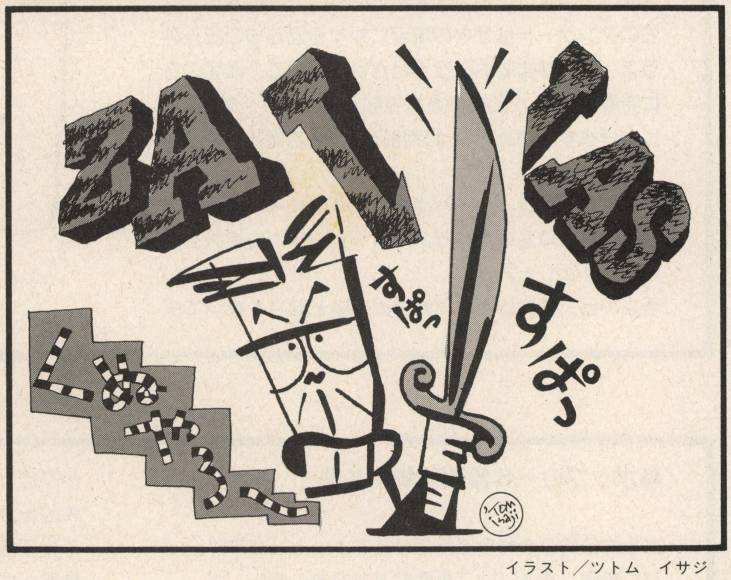
どもっ!!　T&Eソフトファンのぼくは、ポプコム12月号のP.20にある山本さんの格好をまねしてゲームをしたところ、イスがP.21の写真のようにひん曲がってしまい、首のスジをちがえてしまった。山本さんはこんなことはないのだろうか？　(徳島県　平田仁志)　S：うーん、話によると、あーしないとプログラミングできないそうだから、そんなことはないんじゃないかな。

円丈のドラゴンスレイヤー

三遊亭円丈

あくまでユーザーサイドのメッタ切りレポートだ！

というわけで、再登場第2回目も、『サバッシュ』メッタ切りとあいなった。お手やわらかにと言いたいけれど、公明正大なポプコムは、みずからの弱点を隠したりはせん！　いさぎよく、師匠の愛のムチを受けよう。ピシッ、ピシッ！　ヤ、ヤメテ――ッ！



イラスト／ツトム　イサジ

オレのシナリオはどこ行った？

明るくネ。明るく書いてねーって編集長に頼まれたけど、ワシゃ暗い。どーもワシは『サバッシュ』のゴキブリのよーだ！　編集部内ではそう思われている雰囲気がある。もうできあがったゲームについて、いつまでもウジウジ言っていて明るいトコへは出てこない。いてはならない存在！　『サバッシュ』のゴキブリ。またの名を背後霊の円丈です。別名、『サバッシュ』のキツネつきともいわれとりますです、ハイ。しかし、キツネつきにもキツネうどん。生きる権利はある！　赤いキツネにサバッシュのタヌキ。もう、何を書いてるかわからん。腹立っとるぞ、ワシは！　ワシが『サバッシュ』をやってみた感じを正直に書こう。30日間もシコシコやったんだョ。

①史上最強の戦闘モードになれたのに！

戦闘モードは、イヤほんとによくできてる。イイ、イイよ。しかし、戦闘で心地よいのはL25ぐらいまで！　そのアトがつらい、長い！　もうチョイ、マニュアルモードが完備してればよかった。ワシのシナリオでは、お互いのボスを倒すと、その戦闘は終わりにしてたけど、これも、特徴を出すためと、戦闘を長びかせないための工夫でもあったわけだ。

②原作のワシのシナリオと、アトからつけたシナリオがケンカしてた。

これはホント残念だったネ。もっと協力し合うシナリオだったら、どんなによかったか。早い話、Aディスクのワシの作ったトラップは、歩きまわってりゃ解決できるはずなんだが、じつに親切にヒントをくれる！　ところが、自分たちの作ったアイテムや場所については、それが少なすぎる。行き詰まってるユーザーは、ほとんどそっち側のアイテム関係だと思うョ。オレの作ったアイテムなんて、〝25万ティラでどう？〟なんて売りに出てたョ。まァ、これは逆に、ユーザーにはよかったと思う。オレもカンタンに手に入れられてよかったネ。

『サバッシュ』には、説明しすぎが多いネ。〝砦に入ったらモンスターに気をつけろ〟とか、〝いろんな人に話を聞くんだョ〟とか、あたりめェのコトだってぇの！　説明しすぎと説明不足がある。

③感動のアルフールの大要塞とバラ売りギャリバス！

これはすごいねェ。実際の寸法が4m四方！　このまわりを1周したとき、あきれかえるほどのバカデカさには、ひたすら感動する。これぞ『サバッシュ』決定版

て感じだネ。中マップはやや単調だけど。

これにひきかえ、ギャリバスは単調。ギャリバス3兄弟が、バラバラで出てくる。バラ売りすんなョ。団体で出てこい。スッキリせん。3人まとめて戦って負けても、レベルUPしてから行きゃいいんだから。

④感動は、なにげないトコにある。

ワシがやっていちばん感動したのは、アルフールの大要塞の司令官の部屋へ入ったとき、その護衛のモンスターが、「我、死してなお、アルフールの石とならん」

と言い、戦いを挑んでくる。そして別の護衛が、

「マーディよ。おまえと戦えたことを生涯の誇りに思うであろう！」

こう言って死んでいった、あの2匹のモンスター。男の世界、男の美学を感じる。じつにさわやかなモンスターなのだ。このゲームは、形式上モンスターという形をとっているが、じつは世界制覇を目前にした超大国に、たった5人の少年からなる軍隊が、正面から戦いを挑んで勝利する。力対力の激突RPGなのだ。力でギャリバス、力でダルグを倒すRPGだったのを、Bディスクは物探しゲームにしてしまったのは、残念の一語に尽きる。

⑤『サバッシュ』は、ホームラン性の大ファウル？

Aディスクの出来は、なかなかよろし！

ユーザーの評判もスゴクいい！　プートス神殿のチョンボはマイナスだけどネ。しかし、Bディスクを物探しゲームに勝手に変えてしまったのは、ゲーム全体としてはマイナスだと思う！

Bディスクでは、ワシのシナリオはまったくゼロ。RPGが突然、Bへ行ったらアドベンチャー！　何やねん。これは早い話、『ドラクエIII』の後半に『ゼビウス』をつけるよーなもんだ。「水戸黄門」のラストを「ビーバップハイスクール」にするよーなもんだ。あんたらいったいなにさらすんじゃ。

だから、Bはアイテムだらけ！　ここへ入るにはコレがいり、コレを取るにはソレがいり……！　もうちょっと、ユーザーの立場を考えんかい！　行動を制限するアイテムが多すぎる。ザッと数えても20はある。では、どーしてBディスクがあかんのか、教えたろ。

(1)自分で作った複雑な謎はカンタンに解けるが、他人の作った単純な謎は解けん！　これなんだョ。自分で作りゃ「カンタンだな！　こりゃ」だろーが、ナニがカンタンじゃ。現にワシみたいなアホは、サッパリ解けん。困っとるんョ。もう、怒るぞ！

(2)ユーザーにとって、いちばんおもろないゲームとは何か？

答え→解けんかったゲーム。

コレなんョ。コレを忘れてたんとちゃうか？

製作者のみなさん、RPGの最大目的とは何か？

よー聞きや！　1人でも多くのユーザーに最後まで解いてもらう。しかも、いかにもむずかしそうに見せかけて、本当はカンタン。そのうえ、解いたユーザーにはむずかしそうにみえる。これがRPGの極意や。

Bディスクは、それを無視しておる。時間がなかったというのは、理由にならん。それやったらギャリバスまでのAディスクだけで終わらせてもよかった。Aディスクだけでも十分堪能できるRPGになっとるんや。

そりゃ確かに、謎のなかには、一つ一つをみるとナルホドというのはある。しかし、これが全部集まると、

「ユーザーにどこまで苦労をかけるんや。も少しユーザーを大事にせーや」

となるんやないか。

原作者 三遊亭円丈殿

原作と大きく変わった『サバッシュ』に対するあなたのお腹立ち、ごもっともと思います。確かに、かわいい子供の性格を変えられてしまった、親の心境でありましょう。これもひとえに、責任者としての私の不徳のいたすところであります。

ここに、神聖なる愛読者のみなさんの前で、心からおわび申しあげるとともに、今後もあくまでユーザー側に立ったゲーム評で、「円丈のドラスレ」をますます盛り上げてくださいますよう、心からお願い申し上げるしだいです。

編集長

追加分アドベンチャー 解き方例題集

①アルフールの大要塞に正面から入れない人へ――結局、第1司令部の司令官が戦わないことが原因。じつは、各町のサトラブか王様に、この司令官の弟が化けてる！　これを倒すと、〝てめェ、弟を殺してもうチョメ！〟なんて戦いをしかけてくる。このほかにもまだ化けてるのがいるので、やってみるとよい。

②マラックのカギ。これは、マラックの陣とは違う別な陣で、〝～の羽根をくれる(Y/N)〟って聞いてくるのでヤル！　するとさらに、別な陣に兄貴がいるといわれるので、それと会うとくれる。

③ブルバンの外し。カーリャのうろこでモンスターに化けていくと、〝兵士が腹をすかして困った〟と司令官！　ここでフードをやっても受け取らない。そこをウロウロしてると〝腹がへった！〟という兵士がいるので、フードをやると〝司令官にいっとくョ！〟というので、もう一度司令官に会うと〝じゃブルバンの外しを貸してやろう！〟となる。だいたいワンクッションをおいてから目的達成がパターンのようだ。

『サバッシュ』参考資料

①レベル

ギャリバスは32レベルあたりで倒せる。プートスの神殿は、マーディ33レベルでまったくモンスターが出なくなるので、33レベルになってからゆっくりまわろう。それでないと薬はなくなってくるわ、時間バッカかかるわ、あんなトコ二度と行きたくなくなる。ゲームを終わらせるのは、最低42レベルでなんとかなるようだ。

はっきり言って、いちおうメドを教えてくれるヤツをゲームの中に入れときゃよかった。〝よい剣やヨロイを買え〟なんてわかりきったことを言わせるぐらいならネ。

②銀のグローディア

これはカベをこわすのに必要。ホークン

モラーの町で100万ティラで売ってる。しかし、ショップじゃない。これはと思ったヤツと戦って一度町を出てから民家をよく探す。そこで男が売ってる。金のグローディア、絶対必要。確かアルフールの島のある砦だ。

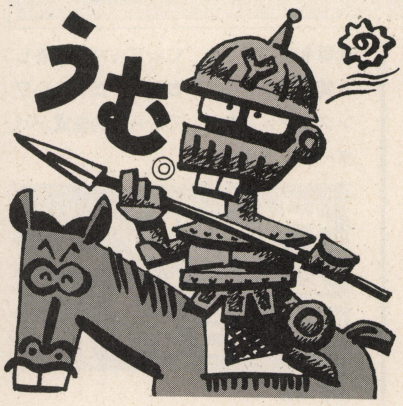
③敵のレベルが高すぎて勝てないけど重要なアイテムがありそうな場合。

マーディはいちばん効果のない、安いヨロイを着て、仲間が死んでもそのままにして、自分もなるべく早く死ぬよーにする。死んだら2500ティラ払って復活して、砦内のタンサクを続ける。しかし、ハッキリいってこれは悲しいウラワザ。ムナシイ！

④各司令官を殺さなくても、地下のモンスター配送センターでアルフールの大要塞につながっているので、そこから行けばカーリャのうろこも取れるから、ゲームは進められる。

⑤ドラゴンの住む大陸へは、ドルゲスタンからワープがあるよーだ。確認はしていないが。

⑥困ったときのジャダの杖。これがいちばん便利なアイテムだネ。砦の中で困ったら必ずジャダの杖。ビリンチが能なしになったぶんだけ、ジャダの杖が有効になる。でも脱出してきたトコへ再びトコトコ歩いていくのは遠いねェ。つらいョ。帰り道は遠かった。



⑦最終相手はダルグじゃない！　なんせBディスクは、ワシのキライなアドベンチャーふうだもんね。いわゆるドンデン返し。こりゃおどろくねェ。犯人を捜してたら自分が犯人だった、チャンチャン！　作った側が期待してるほど、やってるユーザーはおどろかないぜ。〝アッ、そう〟で終わっちゃうもんだョ。

こいつを倒しに、正規のルートでドルゲスタンへ行くのにプートスの許しが必要になる。結果論だけど、こいつを設定しなければ、ダルグを倒してエンディングだから、プートス神殿のトラブルはなかった。やっぱ、プートスの呪い。これしかないねェ。プートスはユーザーの神なり。

バグかトラップか

『サバッシュ』には、ユーザーから見ると、

「コレ、バグじゃねェのか。ゼッテエ、バグ！」というところが、いくつかある。

ところが製作者サイドでは、

「イヤ、あれはトラップ！　もう、考えぬいた末のトラップ！」

となる。とにかく、製作者とユーザーとでこれほど意見が食いちがうのも珍しい。はたしてバグか？　トラップか？　具体的に見ていこう。

①マラメイヤ地方、魔法使いの別荘。アイテムの入ってる宝箱寸前のトコ。モンスターとの戦闘終了後、突然カベ出現。うまくやらないと、このカベの中にキャラクターが入って、にっちもさっちもどーにもブルドッグ！ってなっちゃう。

「ありゃバグだョ。バグ！」

しかし製作者は主張する！

「いいトラップだ。いいねェ」

はたしてバグか、トラップか。真実は1つ。まったくわからん。でもわかる！　しかし、ワシの立場はビミョーなんだ。でも1つだけ言わしてもらえば、このトラップは、ワシの原作にはなかった。ギャオーッ。

これと同じケースが、ホークンモラーのヒラムの館にある。ある床の部分に来ると、進行方向と逆方向へ引き戻されるようになるトラップがある。しかし、ぶっ飛ばされた先が、たまたまカベの中だと、ニッチもサッチもどーにもブルドッグ！　ギャオーッてなっちゃう。もちろん製作者は言うだろうョ。

「コレもいわゆるひとつの立派なトラップです」。しかし、これもワシの原作にはなかった。まァ、こーゆー場合はジャダの杖を使って脱出すれば問題ないけどね。ユーザーのみなさん、いやァ、苦労かけるねェ。ホント、ワリイ。

②アルフール地方、フッタマの洞窟からマラメイヤの信じる者の洞窟へのワープ。ワープはできるけど、その場所からは外へ出られない。当然ユーザーは言うネ。

「ありゃ、バグじゃないだろうけど、まちがえてあんなトコにワープ作ったんだろう。やっぱバグの一種じゃない？」

でも製作者は、

「いや、あれはシナリオに変化をつけるためにあーしたの。いわゆるひとつのトラップで……」

などと言うかもしれん（編集部注：トラップではありません。女の子と話すと岩が開くよ）。でもワシのシナリオではすんなり通れた。

③南北ドルゲスタン左端のマップ。南ドルゲスタン左端から海ぞいに上にあがっていき、北ドルゲスタンに入ると突然、マップの切れ端みたいのがドンドン出てくる。もちろん、ゲームを進めるのに支障はないんだけど、ユーザーは、「とうとう、完全なバグを見つけたョ。完全無欠のバグだ。とんでもねェ話だ」

となる。しかし、製作者は、

「アレがバグ？　あれはマップの切れっ端トラップという画期的トラップなんだョ。あのよさがわかんないの？」となる。

そこで原作者のワシはハッキリ言おう。アレはバグだ！　ユーザーさん、ホントごめんねェ。

④ホークンモラーのギャリバスの門、空の宝箱半パカの謎。ギャリバスの司令官と戦うと宝箱くれるけど、これが中身なし。宝箱を開ける位置によっては、半分開いて半分閉まっている状態になる。これもユーザーによっては、

「あの半パカはないョ。オレなんか半パカだから何もないんだと思ってロードし直したら、ヤッパ空！　そんなのねえョ」というヤツもいるが、ワシもハッキリ言って同じコトをした。バーロー、そんなのあるかョ！

⑤アルフール、プートス神殿のチョンボトラップ。これこそ、『サバッシュ』最大のチョンボトラップ。じょうだんも言えない、深刻トラップ。しかも、ここをクリアしてプートスの許しを取らないと、ゲームが終わらない（編集部注：ワープゾーンからドルゲスタン地方に行けば、

終わらせることができますが……、でもネ、心配させてゴメンなさい！）。

ネタを明かすと、プートス像の出現する場所を2回ずつまわると、プートスの許しが手に入る。と、ところが、一度でも神殿から出てしまうと、二度とアイテムは入手できなくなってしまう。

その対応策は、セーブしてあるところまで戻って、ロードしてやり直す！　ユーザーくん、ごめんなさい。はっきり言って、大チョンボ。スマン。

そして何を隠そう、このチョンボトラップ最大の被害者はワシ！　そんなことも知らずに、セッセとレベルを上げて42レベル。ところがプートスの許しがない。

バーロー、元来プートスの許しはそんなアイテムじゃなかったんだ。ユーザーはきっと、最初のファルガナあたりでは金に困るだろうと思って、貧乏ユーザー救済のために、武器、防具以外は9割引きで物が買える夢のアイテムだったのョ。もちろんL10までだけどネ。ホント、ワシだってけっこう全体見ながら、シナリオを作ってたのョ。なんせBディスクじゃ、ワシのシナリオがゼロ。ゼロだョ。そーゆーのは原作者とはいわないぜ。ワシゃ単なるサバッシュアドバイザー。来月から、アドバイス円丈って名前変えるョ。だから、相談ごとがあったら円丈まで。

それに不思議なのは、神殿はモンスターが出ないけど、プートスの神殿では出る。だって、L20のころ入ってたら、モンスターが強すぎて、おどろいて神殿を出ちゃうぜ！　そーすると二度とアイテムは手に入らない。そんなのねェぜ。こりゃ問題だ。ハッキリ言って、こりゃプートスの呪いだネ。プートスの怒りを収めないかぎり、この呪いは解けん！

⑥ダビング屋、ディスクトラップ！

これは製作スタッフも被害者なんだけど、初期ロットのうちの何枚かのディスクにキズがあって、リードエラーが起こる場合があったらしい。もちろん、今後そんな心配はないけどネ。これも、ダビング屋に言わせると、

「トラップです。ディスク自体にトラップなんて、スリリングでしょ」

なんてネ（まさか！）。こらっ、勝手にディスクにトラップなんかつけるな！

⑦漢字ルーチントラップ！　今回も悩まされたのがコレ。これはどーゆートラップか？　漢字ルーチンを使った字だけが、棒になっちゃう。それ以外はまったく通常どおり。だから、字や数字がまったくわからなくなる。

原因は、プログラムでもディスクでもない、マシン本体だった。なんせ、漢字ルーチンを使ったほかのゲームでも、棒になる。しかし、ゲームにトラップがあって、ディスクやマシンにまでトラップ！　こりゃ、やっぱプートスの呪いだネ。

『サバッシュ』のありゃなんじゃ！

①砦、洞窟の入り口にいる浮遊人間

これはいつもってわけじゃないけど、人間が空中に浮かんで足踏みしてる、ありゃナンジャ？　きっと『サバッシュ』世界の人間は超能力者なんだろうネ。

②謎の橋人間

ホークンモラーとマラメイヤの間にかかってる橋の真ん中に男がいる。マラメイヤから来て、〝あっ男がいる！〟と思うとホークンモラーに入ってしまう。あのオッサン、ありャナンダ？　いったい何を話すのか。一説によると、じつにあれは魔王ダルグだって話もあり、男と話すとエンディングが見られるなーんて話もある。100回もやれば話はできそうだけど、そーんな余裕は、ぜーんぜんない。やってみたら？

③サージは岡本太郎の娘！

戦闘中サージを見ていると、岡本太郎の〝バクハツだ！〟みたいなポーズをする。ありゃ、ナーンダ？　しかも、やることはセコイ。もっとも、ジャダの書下巻を手に入れると、スゴイ魔法を使うらしいけど、どこにあんのか。下巻のにおいもかげもない。L42で、いまだに能なしサージだもんねェ。ホントいやんなる。

④砦は東京ディズニーランドか？

初めてマップを歩いたとき、イヤにピカピカの建物があるんだョ。ワシは、ディズニーランドかと思ったら、砦。中に入ったらミッキーマウスはいなかった！

⑤『サバッシュ』ゴルフコース説。

『サバッシュ』では、山は全部平らなんだョ。あれはゴルフコースって説がある（もちろん、オレがうちたてた説）。山の部分がグリーン、キャラが歩く部分がバンカー。ダルゾン帝国がピン！　ありゃなんだ。

⑥ナストの女王シロアリ説

女王にハネが生えてんだけど、ありゃシロアリかねェ。ありゃ、なんだ？　一度三共消毒へ電話して、害虫駆除したほうがいい。

⑦ジイさんはなめくじ！

『サバッシュ』のジイさんは、みんななめくじみたいにクネクネって動く。ありゃなんだ？　きっと骨なしなんだろうねェ。

⑧マーディ独言クラブ、大トラップ説

地上の緑のトコ歩いてると、〝マーディ独言クラブ〟のウインドーが開いて、CTMが勝手に上がったり下がったり、ありゃなんだ？　単なるトラップだョ。

ワシなんか、途中からなるべく緑じゃなくて土のトコ歩くようにしてたョ。それから、狭い通路に娘がいて、これに出会うと〝CTMが下がった！〟。もうイヤ、CTMを悪用しないでほしい。ワシはCTMをそんなつもりで作ったんじゃない。

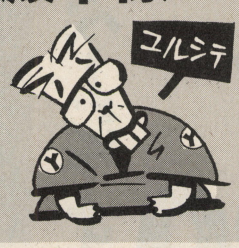
⑨ラーフのじゅうたん、ガラス説

ラーフのじゅうたんが、透明なんだョ。ありゃ、きっとガラスなんだ。しかし、伸び縮みしながら飛んでいくから、あれは透明のゴムというのが正解なんだよネ。

『サバッシュ』ユーザー殿下様

このたびお買い上げ、誠にありがたく、編集長ともども、感謝の涙にくれております。しかし楽しくお遊びいただこうと思っていたところ、あのプートス神殿ではたいへんご苦労をおかけいたし、心からおわび申し上げます。ここに平謝りに謝って、土下座してひたすらお許しを願うしだいです。

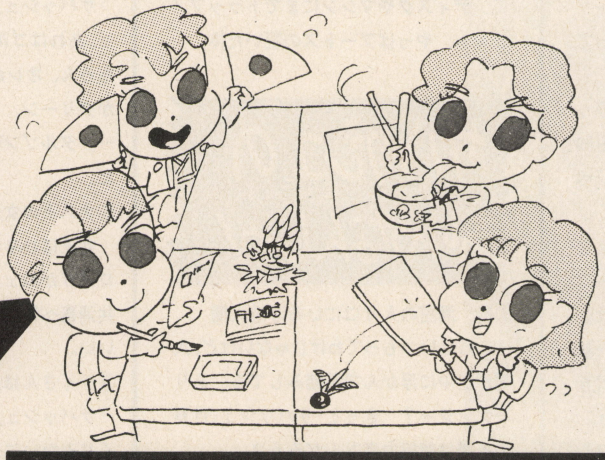
原作者　円丈



OPINION PLAZA

新年号になってしまって、なんとなくフレッシュな気分だ。タイトルもちょっと変わったし、メニューも一部変更。ちょっぴり新しくなった「ポプコミュニティ'89」、さめないうちに、どうぞ召し上がれ。

相変わらず、ゲームについての意見が多いね。今月も、まずはその手のはがきからいってみようか。



POP COMMUNITY '89

ポプコミュニティ'89は読者と編集部を結ぶアボカドミックスなページです

最近のソフトは高いゾ！

久しぶりに投稿させてもらいます。早いものでもう88年が終わってしまいました。87年の年末は、ぼくの愛機のPC-8801mkIIFRを当時新製品のFAに買いかえるためのバイトに追われていました。その88も、今ではFEとMA2なるものがかなりの低価格で新発売だそうです。ぼくこのハードの低価格化には大賛成です！　なんたって自分の持ってるパソコンが、より高性能でしかも安く手に入るんですからね。

これは88にかぎらず、すべてのハードが、といっても過言ではないと思います。しかし！　その半面、ソフトのほうはどうでしょうか？　少し前だと「2枚組6800円」というのがほとんどでした。しかし、最近ではグラフィックやシナリオの強化で、「5枚組9800円」とか「4枚組8800円」というのが大半です。ディスクの枚数が増加したぶん、高価になるのはわかります。しかし考えてもみてください。多くのソフトハウスから、これまた多くのソフトが発売されているのです。あれもこれもほしいと思うのは、ぼく1人ではないはずです。それなのに……。はっきり言います。「ソフトが高すぎる！」。最近のAVGはシナリオ重視で、1週間以内に解けるのがほとんどです。これはパソコンゲーム界にとっていいことだと思います。ただ、値段が1万円近いというのが気になります。ソフトハウスの方々はせっかくいいソフトを作っても、これではいつまでもゲームはゲームのままで、1つの文化とはならないと思います。流通などで苦しいのはわかります、しかし、ソフトを安くすることをどうして考えないのでしょうか？　CDが1枚3000円の時代にパソコンソフトだけがどんどん高価になっていく……。なんか変ですね。違法コピーとかレンタルがどうのこうのといってますが、その責任の少し（かぎりなく0％に近い）は、ソフトの売り手にあるのではないでしょうか？

ソフトハウスの方々が「これは今までにないシナリオとシステムです」と言っているのを何回も聞きました。しかし「これは今までにないコストです」と言うのを聞いたことはほとんどありません。ぼくは近い将来パソコンゲームソフトが〝文化〟と呼べるものになることを祈り願い、少しでもかかわっていきたいと本気で考え悩んでいます。

どうかこの点についてもう一度考えてみてください。

まだまだ言いたいことは、山ほどあります。しかし、これ以上書くと悲しくなるので終わりにします。読んでいただき、本当にありがとうございました。また近く投稿させてもらいます。パソコンの将来を願いつつ、終わりにします。

（愛知県　ファーン&フォーリア）

S：あれもこれもやりたい、というのは、ちょっとゼイタクという気もしないでもないけど、それにしても1万円近くもするっていうのは、やっぱり高いよね。ゲームソフトにかぎらず、パソコンに関係するものは、どうしてあんなに高いんだろう。

感動させるゲームを

ぼくはゲーマーなんだ。ゲームのためにだけ人生を捨てかねないのだ。なら、とことん狂い、ゲーマーとしていろいろとドロヌマへと落ちこんでいきたいなと思っている。

そこで私は、とことんゲームについての意見を言いたいと思っているんだ。で、まず、ぼくの求めているゲームというのは「早解きさせてしまうゲーム」でなく、「人の心をつかんではなさないゲーム」をしたいんだ。つまり本当の感動を味わえるゲーム、ということだ。ところがどうだ。今は早解きさせる、つまり、色づけ・早さを競うだけという、しょうもないゲームがほとんどではなかろうか？　ぼくは、こんなところまで色づけさせられたくないんだ。だから、これから作るゲームは、「感動だけがここにある。つまらなさはどこにもない」にしてほしい。

それから、関係ないかもしれないが、というか関係ない話だが、どうしてこう、ゲームは大人からいやがられるのだろう。これは、これは絶対おかしいと思う。だって学問も、昔は、いわゆる「楽しみ」でやるものだったはずだから。

（大阪府　田中伸也）

S：でも、最近「感動」ということばが、あまりにもカンタンに使われすぎるような気がする。そんなにホイホイ感動しちゃっていいんだろうか。ボクは、ハズカシイから「感動」なんてことばは、そんなに口にしたくないのだ。

さらば南海

ひまじん（暇人）のひまんじ（肥満児）である。ぼくは大の南海ファンなのである。あの南海を、今期で姿を消す南海を、「ミステリーゾーン研究会」が探検してくれたのである。ぼくは涙でいっぱいになった。あの南海グッズで身を固めて応援していた、かわいいぼうや。あんな子がいたんだと涙があふれてしまった。ポプコムで南海のことをやってくれるなんて本当にうれしかった。南海は永遠に不滅です。

（神奈川県　ひまじんのひまんじ）

S：これはポップロードに来たはがきだけど、せっかくだからこっちに持ってきちゃいました。こうまで思ってくれるファンがいてくれたんだから、きっと「南海」というチーム名は、永遠に人の心に残り続けることだろうね。「ひまじんのひまんじくん」には、特別に「ミステリーゾーン研究会」の網島教授から、最新著書『イマイチ君の理由なき探険』（なんと、ポプコムでの連載も載っているんだ）をプレゼントするね。

お手紙、ありがと

みなさんこんにちは。私がPOPCOMの「文通コーナー」に手紙を出してから1年たちました。なんかPOPCOMも1年でけっこう変わったみたいですね。それで、1年もたってしまいましたが（ほかのはがきポツっちゃったみたいなので）、文通コーナーを見て、私にお手紙くれた人、どうもありがとうございました。

でも、11月～2月までの手紙の総数は、全部で36も来たんですよ。

もー、初め来たときは本当にびっくりしてしまいました。往復はがきで送ってくれた人、60円切手入れてくれた人、たくさん手紙書いてくれた人、……文通できなくて本当にゴメンなさいっっ！（お返事出すつもりでしたが、36枚はいそがしくて、書けませんでした）

（北海道　須藤智香子）

S：「今度こそぜったいに載せて」というので、思わず採用しちゃいました（女の子には、アマイんだから）。でも、そんなふうにポプコムを通じていろんな人と出会えるなんて、ステキだね。

ポプコム10月号

中日優勝 巨人2位 大洋4位 阪神やっぱり最下位。

ノストラダマスの大予想当選者発表

1988年プロ野球セ・リーグペナントレースをポプコム記者が占った〝ノストラダマスの大予想〟は、①番本誌編集長と⑧番寿子さんの予想が、ズバリではありませんが、いちばん近い結果となりました。ほーんとにたくさんの方々にご応募いただいて、編集部もびっくりしています。まことにありがとうございました。

そして、①番と⑧番にご応募いただいた方々のなかから、各1名ずつ抽選いたしました。みごと当選された方は以下のお2人です。おめでとーございます。豪華賞品は、近々お届けいたします。よい年末年始をお過ごしください。

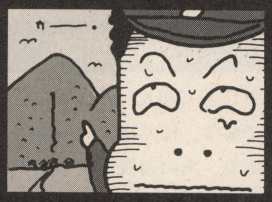
①番本誌編集長賞　PC-8801mkⅡ本体（2ドライブ、中古、傷あり）
北海道天塩郡豊富町　鎌倉智睦君

②番寿子賞　ナンノの最新CDとテレカ
和歌山県海南市　前田洋文君

イラスト・ポッキー前嶋

OH!MYLOVELY COUNTRY

わしらのイナカ自慢



本当のイナカの姿とはどういうものなんだろう？　と、イナカの真実を求めて旅立ったのだが、いつのまにか外国に来てしまった。ボンジュール、今月は、ここパリから「イナカ自慢」をお送りしたいと思います。いやー、オリエント急行といっしょに写真に写ってしまって（下の写真）、パリってホントにステキな街です。

ところで、先月号であんなことを書いてしまったせいか、今月ははがきがけっこう来てたりするんだな。

パリにて

コーナーの存続は、私の双肩にかかっているらしい。こんばんは。11月号の「テレビおもしろ捜索隊」に載ったリンダの腰が好きなアタックNo.1です。先月号でウルトラセブンの絵を見てガクゼンとしました。このようなコーナーをつぶしては、病に伏している天皇に顔向けができないと思い、私自ら出陣しました。

というわけで、わが宇奈月町には自慢できることが3つある。

その1　本屋がない

オレは、いや私はこのポプコムをとなり町で買っているのであった。

その2　過疎化している

近くの山谷でのダム工事がヤマ場を越えたので、どんどん人口が減っていくのであった。

その3　これが究極！　町の1/2が山、その残りの1/3が畑、残りの3/5が田んぼ、さらに残りの1/4が河川である。

さて、人が住んでいるの、いったいどれくらいの面積を占めているでしょうか。それは秘密です。

い・な・か、その神秘を追求することは、死後の世界を探究するようなものである。それができるのは……、山本リンダ、いや私なのである。

（富山県新川郡宇奈月町　アタックNo.1）

ちなみに、このチェックを編集部のバイトのM君（山形県T市出身）にしたところ、5つも当てはまってしまった。彼に対抗できるチェック数を持ったイナカの人、今すぐはがきを書いて「イナカ自慢」に送ろう。明日のヒーローはキミだっ！

で、高等数学を駆使して宇奈月町の人が住んでいる面積を求めてみると、1/2の2/3のそのまた残りの3/5が田んぼで、えーと――途中式は省略して答えを出すと1/10。なるほど、よっぽど町が広いんでしょうね（それとも、いやっぱり人がいないんだろうか？）。

どうも、ペンネーム良牙です。別にわが町府中をイナカ自慢するのではないが、ちょうど1年前ごろ、広島FM放送「歌謡ステーション丑満どき」、というFMのくせにAM放送みたいにはがきで成り立っている番組があった（今も続いている）。その中のコーナーに「イナカに親しむコーナー・ぬんまっくんまっ」というコーナーがあった。イナカの代表として、広島県東部にある沼隈郡が代表として出たから、このコーナーのタイトルが決まった。もともと田舎と書いて「ぬんまっくんまっ」（編集部注：´はアクセントらしい）と読む。そのコーナーでおかしかったのが「ぬんまっくんまっ度チェック」で、イナカに当てはまるものを下に書いているので、試してください。

①信号のない地区である
②同じFM放送が2カ所以上で聞ける
③ヒュー、ボチャン式便所である（くみとり式）
④モスクワ放送が聞ける
⑤雑誌の発売日が遅れる
⑥昔なつかしのボンカレーやオロナミンCの看板がある
⑦とにかく牛が存在する
⑧同じく、にわとりが存在する
⑨町の中に、同じ名字が多い
⑩夜、声を出しても、怒る近所がない

今は、このコーナーはないが、月曜深夜（正確には火曜早朝）1：00広島FM放送「歌謡ステーション丑満どき」を聞いてはがきを出そう。オレは常連だ！　（広島県府中市　良牙）

お知らせコーナー

さて、今月は誌面刷新リニューアルポプコムということで、いろんな企画があったから、この「ポプコミュニティ」のページがちょっぴり少なくなってしまった。でも来月からは、ページも増やしてパワーアップする予定だからよろしく。新コーナーも始まるので、その投稿の大募集。

●「読者のゲーム評（仮題）」　パソコンゲームについて、キミの意見、評価をバンバン載せちゃおう、という新コーナー。いよいよ来月から。課題別と自由課題の2本立てで、ゲームに対する率直な意見を募集。800字（原稿用紙2枚分）以下なら、長さは自由。ひとこと、こんなことが言いたい、なんていうのでもOKです。ちなみに、3月号の課題も、『サバッシュ』です。

こんにちは!!　2回目です。といっても、以前に本名で出たことがあるので、ペンネームでPOPLOADに出たのは初めてです（11月号に出ていた）。さて、私はいったいだれでしょう。当たった人には記念品を差し上げます（ウソ）。というわけで、これからもドンドン出します。ヨロシク!!　（三重県　湘南爆笑族）S：こちらこそ、○川クン（あれっ？）。

TV おもしろ捜索隊

ILLUSTRATED BY POCKY

関東以外で、はたして見られるかどうか知らないが、フジテレビで火曜深夜（というか、水曜の早朝）4：00から、「眠くなるテレビ」というのをやっている。内容はというと——やめた。書いてると眠くなってしまいそうなのだ。興味のある人は、実際に見てね。

さて「ポプコミュニティ'89」第1次廃止対象候補のこのコーナー。先行き不安のまま、でも今月はちゃんとある。

みなさん、お元気ですか。さて、今日はCMの話なんです。日本テレビPM4：00からのドラマの再放映枠内に、たまに某電機店のCMが入るんです。これがまた、この世のものとは思えない内容なんです（知っている人は思いだして笑ってください）。

私が初めて見たとき、タイムスリップしたのか、と思ったほどです。出てくる女性といい、あるのかないのかわからないようなBGMといい、一般常識を超越しています。まだの人はぜひ一度見てください。うけますから。

以上、今日のレポートは終わりです。今後、受験生にもかかわらず、捜索に全力を尽くしますのでヨロシク。

P.S. おはようからおやすみまで、ライオンに暮らしを見つめられたらこわい。最近、通の間では某ビタミンドリンクのCMがはやっている。

（東京都　Takkun）

しかしこれじゃあ、何のCMだか、さっぱりわからないじゃないか／　もっと、具体的にレポートすること。

再提出！

ポンセ松崎のおじゃまコラム

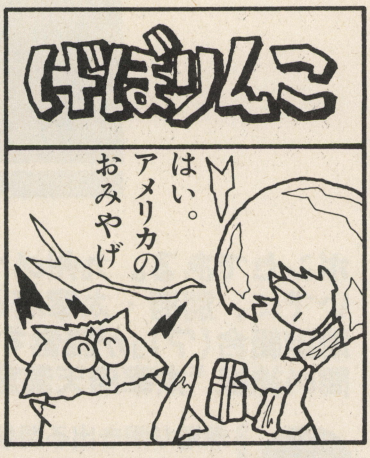
仮面ライダーな青春

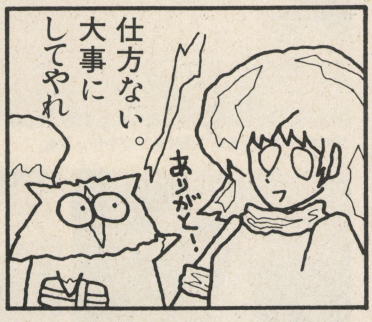
突然だが、キミの大好きなヒーローはだれかな？　思えば、たくさんのヒーローが生まれては消えた。古くは鉄腕アトムに鉄人28号、ウルトラマン、ウルトラセブンと続いて、仮面ライダーとくる。なかでも、ポンセの中学生時代に登場した仮面ライダーは、現在も『仮面ライダーBLACK RX』が放映されているくらい、根強い人気を誇っている。キミたちのなかにも「ライダーキック／」なんて言って、遊んでたヤツがいたんじゃないだろうか？

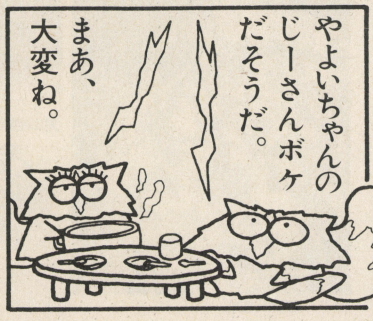
ここに、『ライダーキックは痛かった』という、ヘンなタイトルの本がある。作者は大野浩さん。アルバイトで怪人のぬいぐるみを着て以来、ドップリとアクションの世界につかってしまったキャリアの持ち主である。シャリバン、ダイナマンなど、歴代ヒーローと戦う悪役を演じ続け、現在も〝イベント男〟として大活躍中。そんな彼が、ヒーローものドラマの舞台裏を明かした超オモシロ本が、この本なのだ。

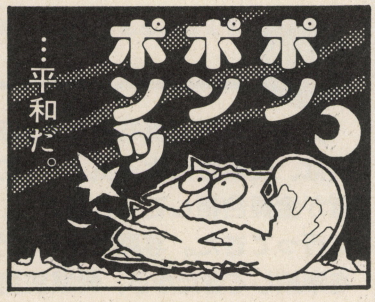
ポンセがおすすめするこの本を、抽選で、3名にプレゼントする。〝ライダーキック／〟と書いて送ってくれ／

『ライダーキックは痛かった』　定価880円
大野浩著/徳間文社発行









ポンセ松崎の

本墨憤死コラム

「地獄めぐり」

別府・太宰府駆け走りツアー

ポンセである。九州のソフトハウス取材のついでに、別府・太宰府とまわってきた。「別府地獄組合(?)」が経営する"地獄めぐり"と、学問の神様、"太宰府天満宮"のドタバタレポート。

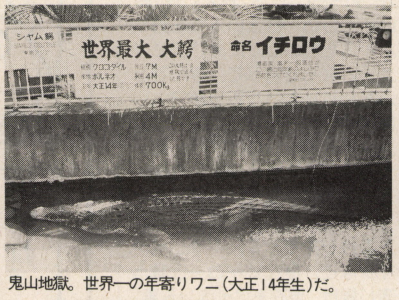
別府

熱湯が噴き出る温泉を"地獄"と称している。海、山、カマド、白池、鬼山、金竜、血の池、竜巻の8つの地獄があるのだ。

海地獄。棒でつるして温泉タマゴを作ってる。

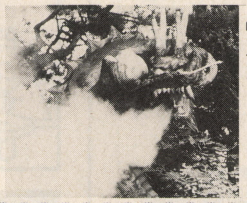
白池地獄。なさけない姿になったアマゾンの大魚。

カマド地獄の鬼だ。

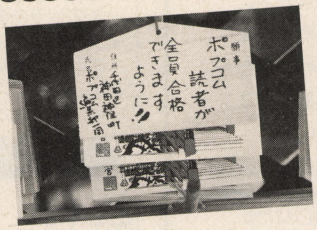


鬼山地獄。世界一の年寄りワニ(大正14年生)だ。

山地獄。なぜだか、カバがいる。



金竜地獄の主、湯気を吐く竜!!



プレゼント!

ポプコム読者のために、天満宮の学業おまもりを手に入れた。これを抽選で2名の受験生にプレゼントしちゃう。おまもり希望と書いて、どしどし応募してチョ!

太宰府

文人・菅原道真を祭った太宰府天満宮は、受験生に大人気! ポプコム読者が全員合格してくれるよう、お参りに行ってきた。写真にあるように絵馬を奉納してきたから、受験生諸君! もう何も心配することはないゾ。健康に気をつけて、ベストの状態でテストに臨んでほしい。そうそう、早くも福岡の林健作君から、「絵馬を見たヨ!」とはがきがあった。近くに住んでる人は、ぜひ、見に行ってネ!

モンスター紳士録

ダマシの幻想生物綺譚

第1夜
「人間を怖がらない悪戯者」

編集部でボケーっとしていた私に、編集長じきじきの命令が下った。昨今のRPGブームで人気のあるモンスターたちに直接会って取材をしてこい、ということらしい。自分の耳を疑ったね、現実にいない生き物の取材なんて、できるわけがない。といって、モンスターよりも怖い編集長に逆らうわけにもいかず、ただ呆然と首を縦に振った。

北欧やスコットランド、ドイツの田舎町なんか巡り歩いたら、さぞかし楽しかろうなどと空想しながら、暖房の強く利いた部屋で、原稿用紙を枕にウトウト……。

騒々しい人声、皿にフォークの当たる音、ジョッキに注がれるビールのはじける泡、遠からぬところで上がる喚声。顔の下の固い感触が心地よい。まだ覚めきらぬ目をこすりながら頭を上げる。どうやら、田舎の酒場らしい。目の前に3つばかり、ばかでかいジョッキが転がっている。

そうだ。森の中を凍えそうになりながら歩き続け、ようやくたどり着いた小さな村で、とにかく酒場を見つけ、温めたエールをやつぎばやに喉に流し込んだ。そのまま眠ってしまったのだろう。そう気づくと、こんどは腹の虫が騒ぎだした。酒場の主人は、部屋の反対側で、なじみの客らしい一団となにやら議論に夢中だ。

これからどうしようかと、考えをまとめるために、マントの隠しからパイプと煙草を取り出す。ちょうどよく暖炉の隅に燃えさしが飛び出しているので、拾い上げてパイプに火を入れ、再び暖炉の中へと投げ入れた。

しばらく静かに煙を吐いていたのだが、なにやら目の端でチラチラと動くものがある。テーブルの向こうだ。とがっていて、それでいて柔らかいもの。それが、テーブルに隠れるように、あっちへ行ったり、こっちへ来たり。だんだんと近づいてくる。目を凝らして見ているうちに、それはつは私の前の椅子によじ登ってきた。寝転んだジョッキの上に、しわくちゃの顔が飛び出す。

「おい、お前が口から吐き出しているその煙は何だ！」

ひと目でノームだとわかった。ギョロッとした目が、探るようにこちらの顔をニラミつけている。鼻が顔の半分くらい、白いヒゲはちぢれて、ところどころに食い物のカスがくっついている。あちらこちらのテーブルで、つまみ食いをしていたにちがいない。

「ただの煙草さ」

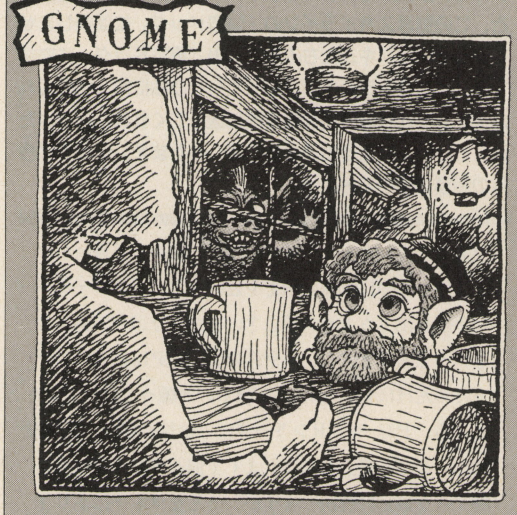
「ウソだ！　煙草はそんないいにおいするわけねえ」

ははあ、こいつは煙草がほしいらしい。これは取引の材料に使えそうだ。「ウソなものか。どうだ、吸ってみるか？」煙を上げているパイプを、そいつとのちょうど中間に置いてやる。ちょっとびっくりしたようすのノームは、うさん臭そうに、少し離れてクンクンと鼻をならした。

「ヘンッだ、なんかの薬草にちげえねえ。エルフからでもだまし取ったか？」

「べつに無理にとはいわないがね」

「お、おい。ちょっと待てよ。いらねえとはいっちゃいねえぜ。どうだ、こいつと取り替えねえか？」



ILLUSTRATED BY Y.KONDOH

ノームがチョッキのポケットから取り出したのは、親指のつめほどもある赤い宝石だ。あやうく眉をつり上げるところだった。あぶない、あぶない。

「なんだ、そんな物は見飽きてるぞ」

「どんなもんだったらいいんだね」

「そうだな、お前はゴブリンと会ったことがあるかい？」

「ゴブリンどもになんの用だっ！」

「なあに、あいつらの話をしてくれるだけでいいんだ。そしたら、そいつを持っていってもいいぜ」

ノームはテーブルによじ登ると、ジョッキの間に腰を下ろし、上機嫌で話し始めた。

「あいつらは、オレ様たちと違ってひでえ悪たれでな。人間とみりゃ、すぐにイタズラ始めやがる。お前も、一人で森ん中歩くときゃ、気をつけなよ」

「ここらへんには、何びきぐらいいるんだい？」

「そうさな、100はいねえな。いつも夜んなると5、6匹で、町のはずれや街道の途中に隠れてるんだ。多いときは10匹を超えることもあんな。遠くから石つぶてをぶつけたり、腐った実を投げたりすんだ」

「人間を食ったりするのか？」

「へっへー、あいつらに人間は殺せねえよ。ただよ、一人で歩いてる旅人なんか見ると大胆になりやがって、荷物をかっさらったりするな」

「そいつらを見るには、どこへ行けばいい？」

「今夜みてえに月のでてねえ夜だったら、森まで行かんでも、そこらにうじゃうじゃいるぜ。ほら、窓を見てみろよ、いっぴきへばりついてるぜ」

そういわれて顔を向けると、確かに、なにやら得体のしれない物が窓の外に見えた気がした。テーブルに目を戻すと、ノームもパイプも消え去っている。顔を上げると遠くの天井近くのはりに、一瞬だけパイプが見えた。

「ほら、終電が行っちまうぞ！」

編集のW氏に起こされ、目をこすりながら顔を上げる。立ち上がりながら、頭の上で温風を吹き出している空調のグリルをうらめしげに見つめ、帰り支度を始めた。

POP LOAD

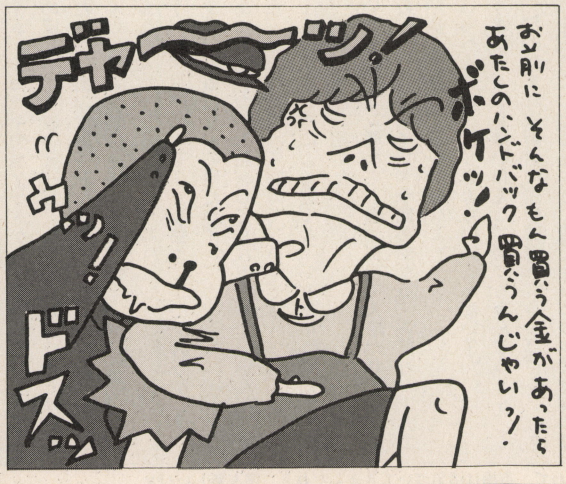
88シリーズには「FE」が出るわ、MSX$_{2+}$なんてのが出るわで、市場は活気づいてきましたねえ。僕も新しいパソコン買おうかな……。CGや音楽作りたいしね。みなさんはどのような基準でパソコン買いました？　ぼくの場合、安さを考えてMSX$_{2+}$なんですけど……。う～ん、「FE」はテレビにつなげることができる？　マジで買おうかな……。（大阪府　喜屋武諭）　S：『サバッシュ』やるなら「FE」だけどね……。

立川流人生相談

立川談之助のそのうちなんとかなるさ！

青春の光と影の中、キミはどんな悩みをもつのだろーか。困ったときは、このページを開いてくれ。落語界の「なんでも博士」立川談之助師匠が、なんでも相談にのってくれるのだ！

絵・ポッキー前嶋

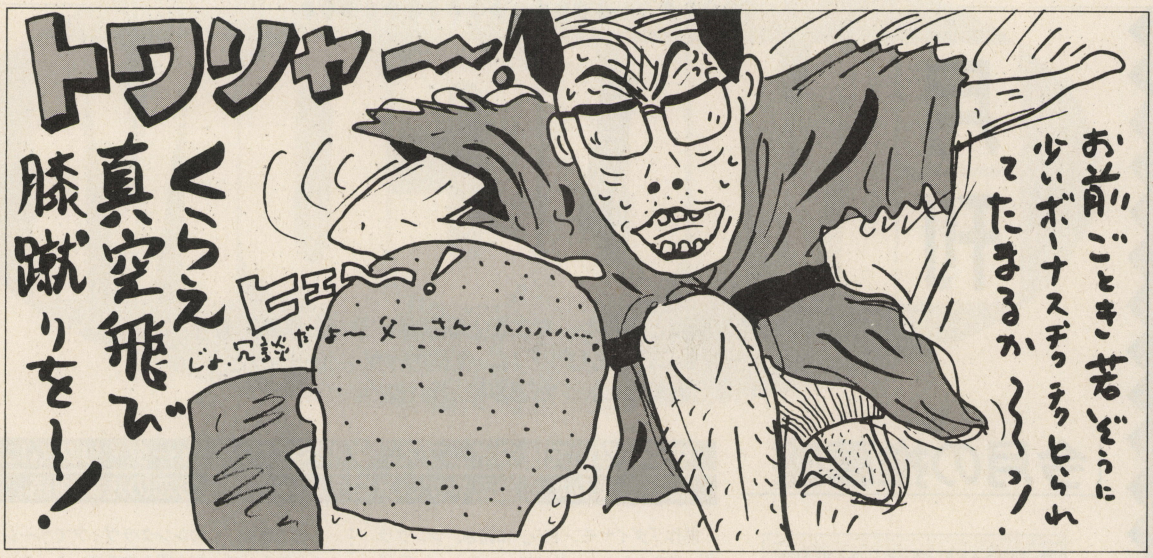


私、立川談之助はこう見えても一流芸能人のはしくれであるから、北は北方領土から南は沖ノ鳥島まで地方公演に出かける。これを業界用語でドサまわりというが、先日、新潟の弥彦という所に仕事で行ったのである。そこには弥彦スカイラインというものがあった。スカイラインといっても日産の自動車でも昔の三人組のコント（知らない人はお父さんかお母さんに聞いてください）でもない。ただの道路である。ただといっても有料だからお金を取られた。この弥彦スカイラインの頂上のドライブインの売店で、なんと「原宿ドッグ」なるものを売っていたのである。実物は単なるホットドッグなのであるが、この「原宿」というネーミングには笑ってしまった。新潟ではホットドッグのことを一般的に原宿ドッグと呼ぶのであろうか。ちょうど東京の「今川焼き」が全国で名称が違うように（ちなみに私の生まれた群馬の前橋では「甘太郎焼き」というネーミングであった）、それともそこのドライブインのホットドッグは原宿直輸入なのか、それとも「原宿」と名をつければイナカモノが喜んで買うだろうというイージーな発想なのかと、この弥彦スカイラインの「原宿ドッグ」には楽しませていただいた。キミたちの街でこの「原宿ドッグ」に対抗するようなオモシロ名物があったらぜひ私に知らせてくれたまえ。できれば現物を編集室に送ってくれればありがたい。どしどし笑えるものを送ってくれたまえ。それでは今月の相談を聞いてみよう。

「立川さん、じゃなくて立川師匠、初めてお目にかかります。じつは師匠の教えを乞いたく、このコーナーに手紙を出したしだいでございます。今、PC-88FRを持っておりますが、『太平洋の嵐』がPlayしたいというためだけにPC-88VAがほしいと願っておりましたところ、PC-88SRシリーズに『信長の野望・戦国群雄伝』が年末発売と耳にしまして悩んでおりまする。88VAを買えば解決しますが、そんなマネーはありませんので、88FRを売りまして、そのお金と貯金で88VAを買うか、それとも88FRを残し『太平洋の嵐』をあきらめるか二つに一つで悩みの極致におります。師匠のお言葉をお受けしたいと思いますので、何かいい案を説いてください。

（福岡県　リピート　中2）

ウム、わからないことがあったら人に教えを乞うという姿勢は感心である、と言いたいところだがちょっと待ちなさい。そうは問屋が出荷停止なのだ。つまりおろさないということである。じつはこの談之助の相談コーナーは開始以来大好評で、相談の手紙がワンサカ来ておる。しかしそのなかでいちばん多いのがこのリピート君のような「お金に関する悩み」なのである。じつになげかわしいではないか。たとえば「ほしいソフトが多いのにおこづかいが少なくて困ってしまう」とか「新しいマシンが買いたい」とか、



なかには「このソフトがほしいので先生が買って送ってください」などという図々しい手紙を送ってきた図々しいヤツもいる！　いいかげんにせえ。オレを破産させる気か。責任者を出せ！　いや、すまん。お金の話になると私も興奮してしまう。しかし中学やそこらでお金のことだけで悩むのはじつに情けないではないか。お金のことでは大人になってからいくらでも悩むことができるのである。私などいまだにのべつ悩んでいる。それより若いうちは友情、学校、人生、恋愛、勉強など、悩むことはいくらでもあるではないか。ま、勉強については中学生までしか相談にのれないかもしれんが、小学生、中学生がお金のことばかりで悩んでる場合ではない。ま、今は大人の政治家がリクルートなどでお金ばかりほしがる世の中であるから、その影響であろうが、次代を背負う若者はそんなことでは困る。それは私が君たちくらいのころも、ほしいものは多かった。たとえばプラモデル、10段変速の自転車、モデルガン、レーシングカーセット、可愛い女の子、これはいまだにほしいのだがなかなか手に入らないものだ。いずれもこづかいで買うには高すぎるし、昔の親は今とくらべて強かった。なにしろテレビで力道山のプロレスや沢村忠のキックボクシング（これも知らない者は親に聞こう）を真剣に見ていた世代である。何かほしいと言えば空手チョップ、買ってくれと言えば真空飛びヒザゲリが来たものだ。それでもほしいときはこちらも努力した。誕生日やクリスマスといったプレゼントの季節をねらうとか、テストの点が上がったらという条件をつけるとか、こづかいで足らなければ家の手伝いをして親をヨイショするとかしたものだ。そしてそれでもダメなときはいさぎよくあきらめたものだ。君たちはほしいものは何でも手に入るものだと思っているだろうが、それは甘い！　今はいいが大人になってポルシェがほしい、家がほしい、金持ちで美人の嫁さんがほしいと思っても、めったに手に入るものではない！　これは私が保証する。目標に向かって努力することも大切だが、世の中は、なるようにしかならないものである。今からこのことに慣れておくことも大事なことである。

今回のリピート君の相談であるが、メーカーの人には悪いが、今は新製品でもすぐそれ以上の機能を持った機種が発売になる。そうすれば前の機種は必ず安く買える。最初に売り出された電卓は今のパソコンより高かったし、初期のカラーテレビは50万円以上したものだ。ちょいとガマンすればもっといいものや安いものが買える。いちばんほしいときがいちばん高いときということを覚えておいてほしい。ほしいものがあるときは、君の部屋に買っただけで使わなくなったオモチャがどれくらいあるか考えてみよう。

というわけで今回はちょっとお小言になってしまったが、これからもドシドシ答えてしまうのでシャレでもマジでもいいから相談の手紙でもはがきでも出してくれたまえ。それから最初に言った「私の街の笑える名産」や「うちの地方ではこれをこう呼ぶ」の情報も送ってほしい。笑える情報を送ってくれた者にはこの談之助から、東京の面白グッズをプレゼントしてしまおう。相談の手紙、面白情報が山のように来るように首を長くして待っておるぞ。では、来月のこのコーナーで会うまで、元気で生きてくれたまえ。

落語界のスーパースター（と自分で言っている）談之助師匠に、ポプコムの愛読者であるキミの悩み、学校での悩み、人生の悩み、女の子の悩み、お金の悩み、はたまた失せもの、虫封じ、たずね人（これは、ちがうか）、どんなことだってかまわない、どんどん相談してくれたまえ。採用者には、毎月師匠からステキなおもしろグッズをプレゼント。相談ごとは、はがきもしくは封書にて。わかりやすい字で、ハッキリと書いてくれ。

あて先は、

〒102 東京都千代田区神田神保町3-3-7
昭和第2ビル
㈱新企画社ポプコム編集部
「談之助のそのうちなんとかなるさ」係

それではまた来月。

チャーリー江崎の

月刊MUCOM（ミューコム）

12月後半は年末商戦と呼ばれ、なにかと新製品が重なる季節。もち、音楽シーンもここぞとばかりに、佳作力作がドド〜〜〜ッと到着だァ。㋮が選ぶ特選盤18枚!!

今月の推薦盤

『Delight Slight Light KISS』
松任谷由実（東芝EMI）

ゆるぎない究極のポップス。タイトなコンピュータ・リズムに織り込まれた、覚えやすいメロディーの10編の恋の短編物語。

前作『ダイヤモンド〜』に続き、シンクラヴィアD.A.S.を大々的にフィーチャーして、厚みのある手堅い音作りが聴ける〝ユーミン〟こと松任谷由実の新作。詞や曲はおなじみのユーミンサウンド。日本音楽界のコンテンポラリーの一つとして確立されたアノ音なんだけど、ステロタイプなんて言葉は逃げだしちゃうくらい、王道を行くゴールデンポップスとして完成されている。ちなみにシンクラヴィアD.S.A.とは、シンセサイザー、サンプリング・モジュール、デジタル・レコーダー、ミキサーなどが組み込まれた複合音楽システムで、これに素材となる各楽器音をブチ込み、コンピュータのプログラム上で楽曲を作成していくことを可能にした楽器のバケモノのよーなものである。このシンクラヴィアでベーシックとなるリズム隊を組み立てていき、それにギターなどの演奏を加えていくというスタイルで録音されたのが本作。ご主人殿である正隆氏の手による全曲の編曲は、60年代のL.A.サウンドのテキストにほぼ忠実なもので、各楽器音のヌケのよい音とかみ合って、じつにリラックスした鳴り交わしを聴かせている。ポップな音でカムフラージュされてるけれど、あいかわらずの辛辣な詞も健在（とくに女性のしたたかさを感じる③にドキリ）。映画的作法の言葉の組み立ても、曲の流れに小気味よいテンションを与えている。土曜の夜、風呂上がりにカウチでゆったりと聴きたい、至上のリラックス・アルバムじゃ。

シングル

シングルはテレビ番組などで聴けるアイドル系を中心に、CDはトータルな音作りを聴かせるロック系を中心に、それぞれ6枚ずつ㋮の独断と偏見で選んでみたぞい。

『いいじゃない』渡辺美奈代（CBS・ソニー）
◀作曲・鈴木慶一、編曲・鈴木さえ子夫婦の良心的な音作り。

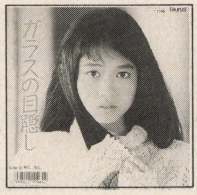
韻をふんだ詞、郷愁を誘うメロディーラインやバラライカを配置したアレンジなど前作前々作に継いで時代錯誤的な音作り。突き放すような詞の世界やエッチな歌い方が独創の世界を作ってる。

『星空のギャングスター』ゆうゆ（ポニーキャニオン）
◀B面「あ・うんの微笑」はモータウンふうでおニャン子っぽい。

「キスの跡を残して去っていくドロボー〜」なんて詞が少女マンガっぽくてゆうゆらしい。後藤次利による編曲は一聴するぶんにはおもちゃっぽいけど、聴き込むとなかなかスリリングで面白い。

『眠れぬ森の美女』高岡早紀（ビクター音産）
◀作・編曲はヨーロピアンサウンドどっぷりの加藤和彦。

北欧的なストリングスの導入部からロシア語のサビのフレーズ、これにGモロダーふうのベースラインが組み合わされるミスマッチの面白さ。ファンファン大佐でおなじみマドラスCF曲。



『ガラスの目隠し』小川範子（トーラス）
◀しかし、PCエンジンの「NORI・KO」は笑えるぞ！

ひたむきで訴えかけるような声質がちょっとコワイ。「死んでるみたい」とか「世界を敵にまわしても」っていう詞も棟図かずおみたいにオドロオドロしいナァ。でもB面「頬に胸に」はポップ。

『12月のフェアリー』島田奈美（日本コロムビア）
◀オムニバス、キューティーズ・クリスマス」もヨロシクねっ。

可愛らしいメロディーに奈美ちゃんの幼い声質がベターマッチ♡ 曲調もフックが利いていてドリフト感があるし、アレンジもほどほどにダンサブル。間奏のブレイクは涙もんよ。オ〜イオイ。

『さよならの風』新田恵利（ポニーキャニオン）
◀B面・山川女史の曲「メビウスの二人」は久々のヒット！

前作『ロックンロールラブレター』から4カ月ぶりの新曲。編曲・山川恵津子嬢のコーラスもキュートだし、ティンパニやシタールのサンプリングを多用した遊び心いっぱいの曲。

ふっふっふっふっふっふっふっ、もうすぐあの『ダ・ビンチ』にもまさるといわれたグラフィックツール『天才写楽』が完成するぜっ（だれも知らない……）。オリ・プロに投稿するからよろしく！ 完成予定日……12月31日。ポプコムは文だけの人でも載せてくれるよなっ。（兵庫県 ひねくれのりちゃん） S：だーいじょーぶ、ちゃんと載せたでしょ。

▲シングル「Seven Days War」の別バージョンも収録。

『CAROL』
TMネットワーク(EPIC・ソニー)

架空のスペクタクルSF映画のサントラ盤ともいえそうな、スペースオペラ調のコンセプトアルバム。時代的なモノローグがかぶさる前奏曲の導入部、シングルを意識しない曲調など、プログレ的な構成で一気に聴かせる。1st時代に聴けたELOテイストが復活!!

▲暗示的なギターリフで始まる「春夏秋冬」は時代を超える名作。

『IZUMIYA - Self Covers』
泉谷しげる(ビクター音産)

傑作!!!「春夏秋冬」ほか、エレック～フォーライフ時代の自身の曲をリアレンジした、ベスト盤的な企画。昨年のライブツアーと同じ仲井戸麗市(RCサクセション)らがバッチリ脇を固め、それぞれの曲のよさを引き出すのに成功してる。とくに④⑤が好き。

▲シングル発表曲中心の選曲なのでベスト盤的な趣きも。入門者必聴!!

『FINAL MIX』
PINK(アルファムーン)

名画の美少女の顔にシワやヒダをかき込んでいく――こんなふうにPINKのおなじみのナンバーを3人のエンジニアがリミックスした、もう1つのPINKの作品集。強靱なバネを思わせる弾力性のあるリズム、はじけるギターワークと唯一無二のファンク集団は健在。

▲とくにツブ立ちのよいブラスサウンドが聴ける⑥⑦⑧のくだりに感動。

『Merry! Go Round』
我妻佳代(CBS・ソニー)

今月のアイドル系のアルバムではコレがNo.1。マンガチックな佳代ちゃんのトーンも生きてるし、職人編曲家・鷺巣詩郎の堂に入ったアレンジぶりはみごと! 作為的なアナログシンセブラスやブラコン調の「ビョンビョン」ベースが炸裂してて、じわりと心地よい。

▲ボーカル香織ちゃんの翔んでる感覚はアイドルを超えてるぅ。

『ピグミー・ピンキー』
GO-BANG'S

メジャー移籍第1弾。サーフィンサウンドやフレンチカンカン、ロカビリーなどのスタイルをパロって、それに女の子独特の言葉遊びの利いた詞をのせていくGO-BANG'S独特の音。以前のグルーブ感をそのまま残し、骨格のガッチリしたサウンドにまとまっている。

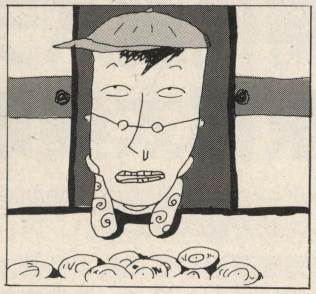
▲映画『王様と私』のカバーが傑作の仕上がり。全曲モノラル録音。

『POSH』
EVERYTHING PLAY

細野晴臣の秘蔵っ子である彼らの第2作目は、音で環アジア極東圏をフィールドワークしちゃおうという高テンションの民族音楽アルバム。とはいえ、あくまでもフェイク。タイの音楽にときおり東京やアメリカが見え隠れするスリル感が楽しい。カバーも含む全16曲。

特集 コンピュータキッズたちがビートルズ感覚で体験してる〝テクノポップ〟って、どんな音楽???――――
'89年の音楽シーンを示唆する、テクノ名盤CD再発化ブームを考える……。

『∞マルチプライズ』
YMO
(アルファ)

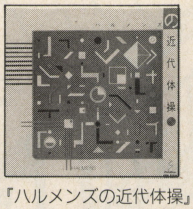


大々的に表現化することはなかったけれど、'88年は日本のロックシーンに一大革命をもたらした〝テクノポップ〟の10周年だったのである。10周年というのは、アノ「TOKIO!!」のロボットボイスで一世を風靡したYMOの結成から数えて10年目、というわけ。ロックに初めて本格的にコンピュータが使われ始めたのもこのころからで、現在パソコン少年たちが取り組んでいるコンピュータ音楽のスタイルの原型ができあがったのも、ほぼ10年前ごろからと歴史は浅い。'78年といえば、やっとウォークマンの1号機が発売された時代だから、ここ10年の機械文化の発達がいかに速かったかがわかるよネ。

その10周年を記念してか、各社そろって当時の旧譜のCD化に乗り出した。御大YMO(細野晴臣、坂本龍一、高橋幸宏らが参加していた)の全作品が夏に完全復刻。それに続き、同じく'80年前後に活動していたプラスチックス、ハルメンズ、矢野顕子、ヒカシューらの入手困難だった作品が、この12月までに計20タイトル近くまでそろった。これらの作品を通して聴いてみると、まだオモチャのような音しか出せなかったシンセサイザーを使って、いかにオリジナリティーを追求していくか?というテーマのもと、各バンドがそれぞれの手法でアイデアを爆発させているところが、とにかくひたすらすごいのだ。予期せぬ自己発振やチューニングのズレなどと闘いながら、旧式のシンセと格闘していた先駆者たちの足跡をいま、体験してみるべし。

『フォーエバー・プラスティコ』
プラスチックス
(ビクター音産)

『シングルス』
ジューシー・フルーツ
(日本コロムビア)



『ハルメンズの近代体操』
ハルメンズ
(ビクター音産)

『いろはにこんぺいとう』
矢野顕子
(徳間ジャパン)

POP LOAD

いろいろ忙しくて報告が遅れましたが、バッチリ就職試験に合格しました。おかげで、『原宿アフタダーク』に、明け暮れています。しかし、このゲームの特集があまりにも少なすぎませんか? (岐阜県 司馬懿孔明) S:アドベンチャーだから、楽しみを奪っちゃいけないと思ってね(でも、8月号で特集してる)。それより、就職オメデトウ。これからも、がんばってね。

いったいこれはナンなんだ！

ミステリーゾーン研究会

by 綱島理友

第7回

時代劇パラダイスだ 京都太秦映画村

ひとーつ、ひとの世生き血をすすり、ふたぁーつ、ふらちな悪行ざんまい。みぃーつ、みにくい浮き世の鬼を退治してくれよう桃太郎！　とゆーわけで時代劇はオモシロイ。あの血わき肉躍るワンパターンドラマの源泉をさぐって京都太秦映画村へ出発だ！

のどかな電車、京福電鉄を降りたボクらは、ときめく胸を抑えて、映画村へと歩きだした。少しくらいの雨なんか気にするものか。ボ、ボ、ボクらは中年探検団！

恥ずかしい話だが、ボクはテレビの時代劇というのがけっこう好きだ。「どーして恥ずかしいの！」などと聞かれても困るが、時代劇というのは、なんかこー、いい若い者が見て喜ぶよーなモノでないという気がするのである。

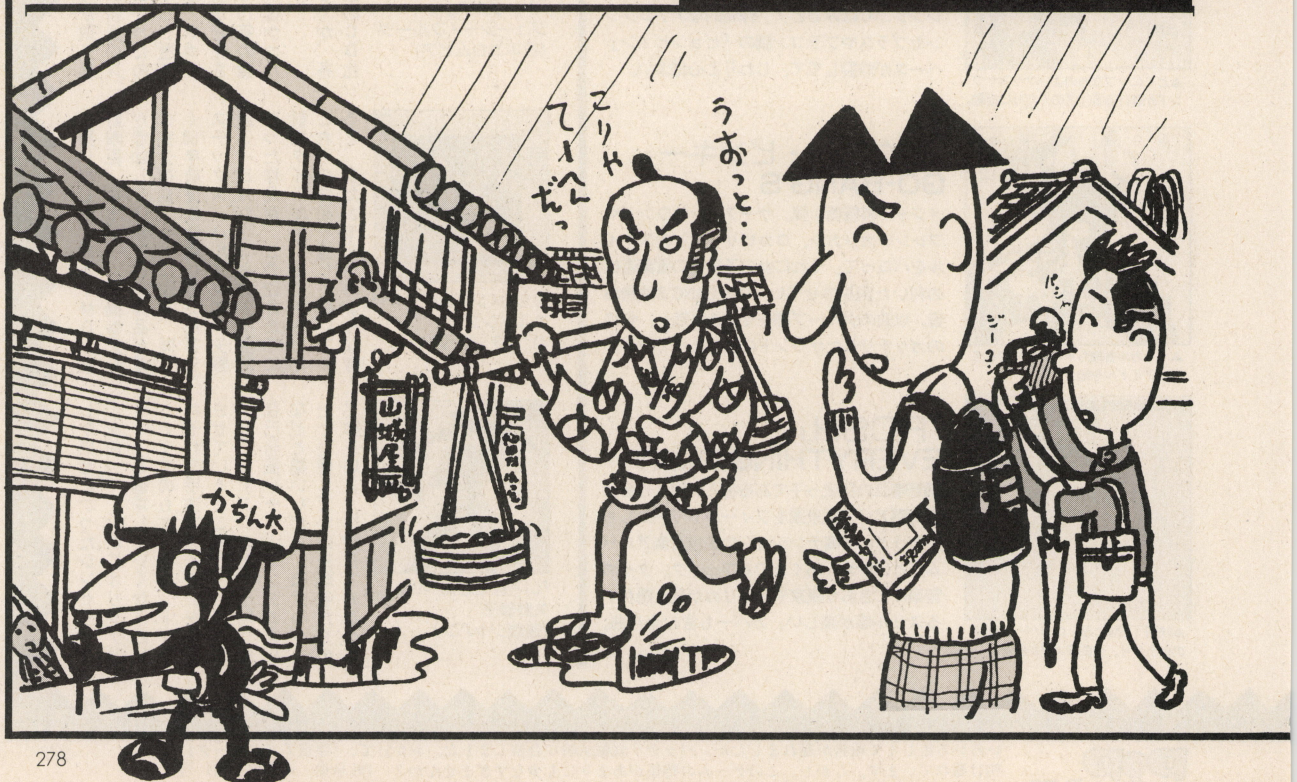
学校で「きのうの夜ヒット見たぁ」というのだったら話題にもなると思うのだが、「きのうの長七郎江戸日記見たぁ」というのでは、あんまし話題にならないと思うのである。長七郎は例として、ちょっとマイナーすぎるかもしれないけど、あの国民的番組、水戸黄門を出してきたとしても、やっぱり結果は同じだと思うのである。

ボクは人には言えない趣味として、今までテレビの時代劇を見てきたのだ。時代劇はあまりモノごとを深く考えないで見られるところがいい。悪いヤツは必ず最後にやられるし、ちょっと悪くても同情の余地のあるヤツはちゃんと助けてもらえる。正義は必ず勝つし、もう、コイツは死んでもしょうがないヤツだな、と思っていると本当に死んでしまったりする。つまり、見ている人間が、あ、これはこうなるだろーなー、と思っていると、本当にそうなるのである。もう、バカみたいにそうなるのである。つまり時代劇はバカみたいだからいいのである。

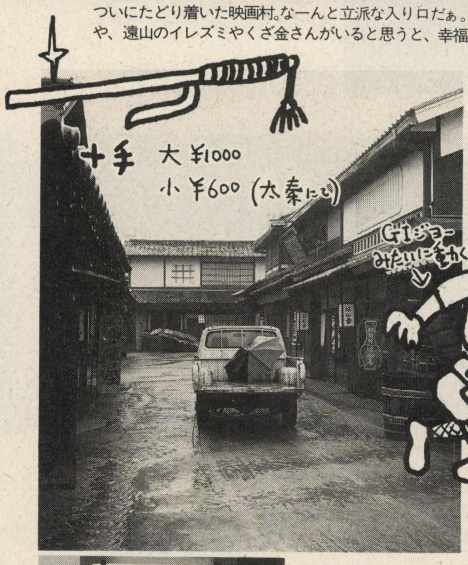
今回ボクは、そのバカみたいな時代劇を作っている、京都の太秦映画村に行ってきたのである。バカみたいな時代劇を作っているところだから、ここもかなりバカみたいなところではないかと思って出かけていったのだが、正直言って、本当にバカみたいなところであった。

出かけていったメンバーは、このページのイラストを

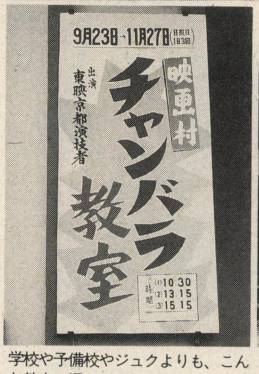
イラスト・加藤裕将



ついにたどり着いた映画村。なーんと立派な入り口だぁ。この中に、越後のちりめん問屋の3人組や、遠山のイレズミやくざ金さんがいると思うと、幸福で気を失いそうである。



これが、時代劇町並み典型セットである。お店らしき建物の前にトラックが止まってて、ちょっとヘンな光景なので撮影しておいた。



学校や予備校やジュクよりも、こんな教室に通いたいな。ねっ！

金さんが、背中のイレズミ出して、「やい、てめえ、この桜吹雪が何でも知ってるぜ」って、悪人をやたらおどろかせる"お白州"だ！

フローレス聖子やとんねるずのバレンタイン・ハウスは東京にあるけど、藤田まことの店があるのは京都だけだろーな、やっぱ。

描いてくださっている加藤裕将さんと、ボクの2人である。前回の南海ホークス見物の同じメンバーであるが、あの試合を見た翌日、ボクらは京都に行って見てきたのであった。つまりコレは、ボクらの関西遠征の第2弾である。

その日、京都は雨であった。シトシト降り続く雨は、かなり本格的でやみそうになかった。そんな雨のなか、ボクらは四条大宮から京福電車に乗り、映画村に出かけていったのであった。

「こんな雨が降っているときに、映画村なんかに行くバカはいないよな」。2人はそんなコトを話しながら電車に乗っていた。

ところがですね、映画村に着いたらおどろいた。入り口は修学旅行の人たちでごったがえしていたのである。ボウズ頭にジャージ姿の、そうとう地方からやって来たふうの中学生とか、制服姿の高校生なんかが、たくさん押しかけていたのである。

「修学旅行っていうのは、最初っからスケジュールが決まっているから、雨降ったからといってやめるわけにはいかないんだ」。加藤さんが言う。

ボクらは入場料1,500円を入り口で払い、中に入った。入り口のところに、本日の撮影予定というのが出ていて、この日は、紳士服のコナカの松平健主演「暴れん坊将軍III」などが撮影されるコトになっていたらしいのだが、残念なコトに、全部雨のために中止になっていた。

入り口を入ると、いきなりおみやげ物屋になっていて、水戸黄門の印ろうとか、スターのブロマイドなんかが、ところせましと並んでいる。松平健、里見浩太朗、杉良太郎といった人たちが、にこやかな笑顔を浮かべて、こっちを見ている。しかし、こういう人たちがほほえみかけてくるブロマイドというのもけっこう気持ちが悪いモノだ。

おみやげ物屋を通り抜けると、目の前には江戸時代の街が広がっていた。

なんとなく、どこかで見たコトのある風景である。初めてやって来たのに、もう何回も来たコトあるような、そんな感じの風景である。きっとテレビで見ているのではないかと思う。あの番組のあのシーンに出てきた、という感じでは思い出せないが、絶対に何かの場面で見たコトがあるにちがいない。

しばらく歩いて行くと、町奉行所があった。中に入ると、なんと、あのお白州があるではないか。「遠山の金さん」や「大岡越前」が「市中ひきまわしのうえ、ゴクモン申しわたす」と言っている白州だが、意外と思ったよりも小さいような気がする。

ボクはフト「ここでゴクモンを申し渡されちゃった人は何人ぐらいいるんだろう」という疑問が頭に浮かんだ。なにしろ、「遠山の金さん」だけでも、かなりの数の番組があったわけだし、そのほかに大岡越前も使っているし、これはかなりの数になるんじゃないだろうか。まともに数えたら大量虐殺になってしまう。これは大変なコトだ。

ボクが考えこんでいると、加藤さんは「次、行こうよ」と言って歩きだした。

奥のほうには明治時代ふうのレンガ造りの建物もある。昔の市電なんかも置いてある。江戸時代だけじゃなく、明治時代も映画村はめんどうを見ているようだ。

タレントさんの店があるというので、そっちのほうへも行ってみる。里見浩太朗、松方弘樹、とかのオジサンたちの店にまざって、のりピー、とんねるずといった人たちの店もある。修学旅行生たちが集まるのは、やはりオジサンたちの店ではなくて、そっちのほうのようだ。

いったいこれはナンなんだ！ ミステリーゾーン研究会

by 細島理友

このお店の近くで、ボクが発見したのが「チャンバラ教室」という看板であった。ココではチャンバラのやり方も教えてくれるらしい。しかし、よーく考えてみると、ボクは子供のころによくチャンバラをやったものだが、教室に通って教えてもらったという経験はない。アレもちゃんと教室で手ほどきを受けなくちゃいけないモノなのだろうか？　それにしても、「チャンバラ教室」に通う人というのは、いったいどーゆー人たちなんだろう？　興味深い看板である。

アニメスタジオというのがあるので入ってみる。今はなつかしき、アラレちゃんとか、スッパマンが立体的なお姿で展示されている。アラレちゃんやスッパマンは、今も元気にやっているらしい。２人とも顔色もよく、ちょっとホコリをかぶってはいるが、だいじょうぶのようであった。

特撮用のプールもある。このプールはものすごく大きく、ボクの家ぐらいの広さがある。ミニチュアの街ができていて、新幹線も走っているし、高速道路には車も走っている。ラジコンで走る船も浮かんでいる。ボクは昔っからこういうのが好きで、交通博物館なんかに行くと、鉄道模型のレイアウトの前にしがみついて何時間でも見とれてしまう。加藤さんもけっこう好きらしく、しばらく２人で見入ってしまうのであった。

そのあとボクらは特殊撮影のコーナーへ行く。ココは天井と床が逆に造ってある部屋とか、列車に乗っているシーンで、風景が動くところを撮影するシステムなどが展示されている。ボクはココで加藤さんに天井と床が逆の部屋に入ってもらって、記念撮影をするのであった。

「だけどさ、映画村の記念撮影といったら、やっぱりアレじゃないの」。加藤さんはこう言って、ある看板を指さした。その看板を見ると「扮装写真」と書いてある。つまり、コレは時代劇の登場人物のカッコウをして撮る記念写真なのだ。

コイツには、本格的に化粧もほどこして何時間もかけてやるモノと、３分間スピード写真の２つのタイプがあった。

「やるしかないんじゃない」。加藤さんは無責任にも、ボクにやれと言う。

いったいどういう扮装ができるのか、と見てみると、銭形平次、丹下左膳、松平長七郎、水戸黄門、大岡越前、とにかくですね、時代劇に出てくる人の、いろいろなバターンがあるのですね。

しかしボクはフト、あるモノに目を留めた。それは何かというと忍者であった。ボクは子供のころから、すごく忍者というヤツにあこがれていた。大人になったら忍者になりたい、とさえ思っていたぐらいである。忍者のつもりになって、小学校の屋根の上に登り、手裏剣を投げていたら、先生につかまって、校長室の前に立たされたコトもある。忍者、やるしかないんじゃないか。ボクはそう思った。ボクは３分間スピード写真の忍者に挑戦することにした。ボクは子供のころの目標どおり、大人になったいま、忍者になるのであった。

ボクが撮影用のスタジオに行くと、たちまち数人の人が、前から後からやって来て、いきなり忍者の扮装を着つけてくれる。別に洋服をぬぐ必要もないらしい。ボクの着ている服の上から、どんどん黒い衣装が取り付けられていく。所要時間だいたい１分、アッという間にボクは忍者になってしまった。

カメラの前に連れて行かれて、ポーズを取らされる。どうやら忍者のポーズは決まっているらしく、カメラマンの人が、手取り足取り、ボクにポーズをつけていく。

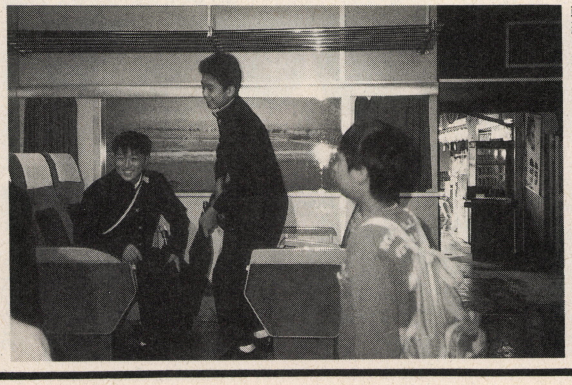
ボクがとっても気に入ってるグッズがコレね。もし売ってたらさっそく買って装着してポプコムに行くぞ！

東映城のお姫さま。ミス映画村ってネーミングがアナクロ的でいいね。

あー懐かしきスッパマン。こんなに太ってたっけ？

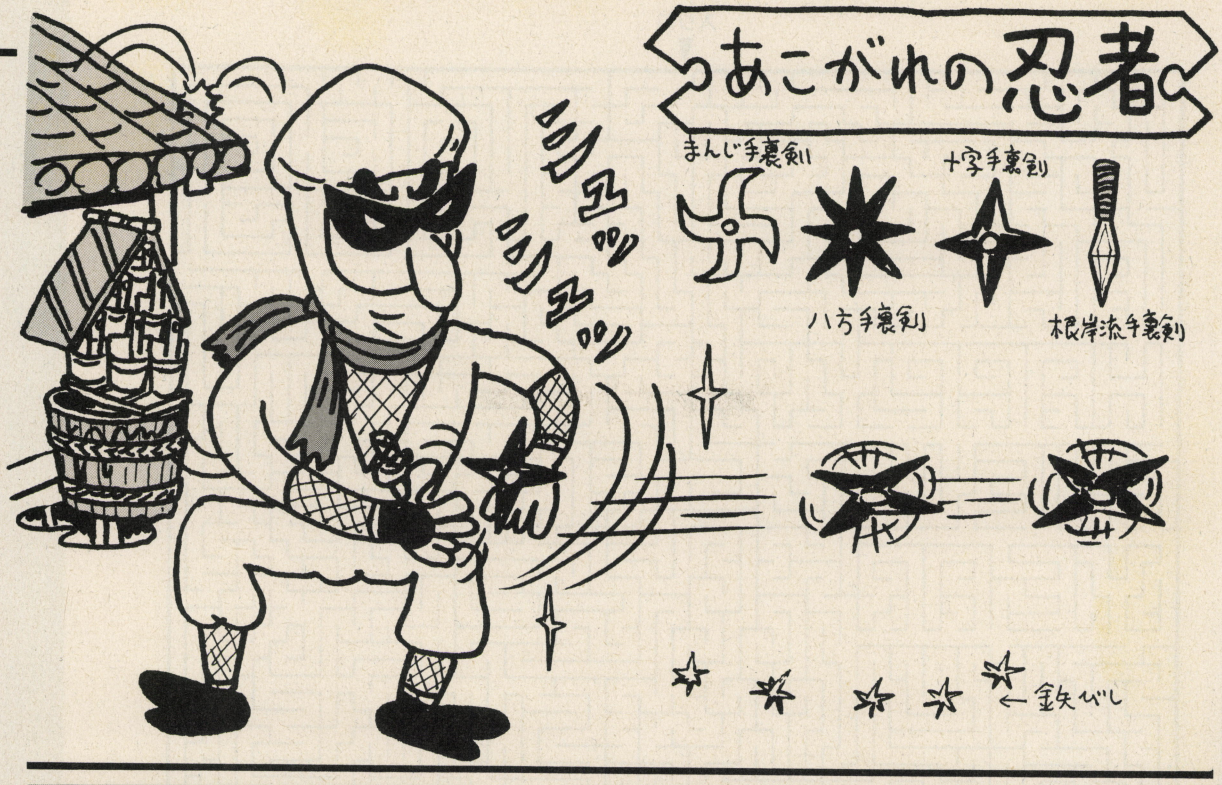
三度笠の旅人やお姫さま、バカ殿さまや快傑赤頭巾だって、あるぞっ。みんなも一度、ためしてみよう！

今にも怪獣が出現しそうな、空港や街のミニチュアである。ここでいっしょに写真を写すとガリバー気分になれそうだね。

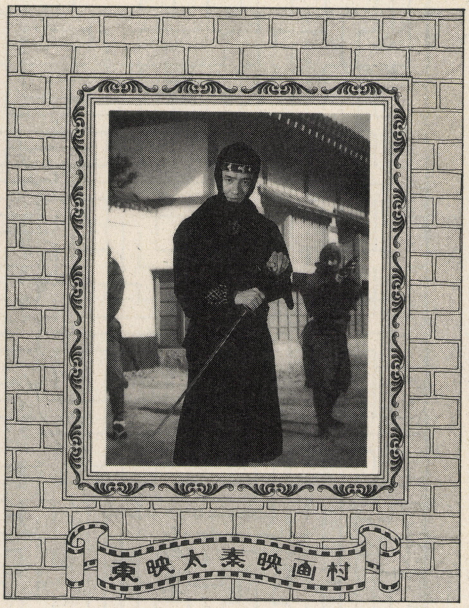


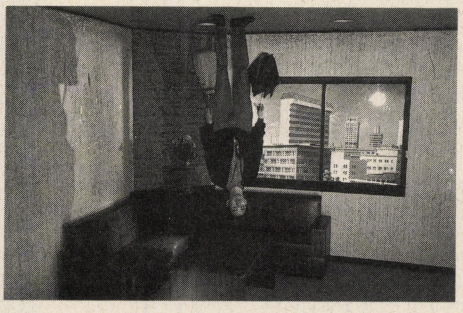
新幹線内のシーン用撮影セットだ。車窓の風景が動くと、すっかり乗車気分。ボクはもちろん実物の新幹線に乗ってきたので座る気にはならないけどね。

あこがれの忍者



懐かしきヒーローたちがよみがえる。風の忍者フジ丸も、伊賀の忍者影丸も、忍者部隊月光や赤影も、忍者はボクらのあこがれだった。手裏剣を投げて隣の家の窓ガラスを割り父にひっぱたかれ、母の腰ひもで背中におもちゃの刀をくくりつけ町中を走りまわったもんだ。





おや不思議。イラストレーターの加藤さんがさかさまだ。トリック撮影セットにて。

なにしろこっちは、演技なんてモノは、小学校の学芸会以来、やったコトがないからドギマギしてしまう。やはり忍者だから眼光するどく、ニヒルな感じでせまらなくちゃいけないのではないかと考える。眉間にシワを寄せ表情を作ろうと思うのだが、どーしても、目の悪い人が遠くの文字を見ているような顔にしかならない。

カメラマンの人が刀を下にかまえるようにと言う。ボクは最初、剣道のかまえのような格好をしていたのだが、それでは忍者らしくないと言う。やむなくカメラマンの言うとおりにする。

そしてOKが出て、フラッシュがたかれ、撮影はアッという間に終了した。

写真はすぐに上がってきた。

見るとけっこうボクでも忍者らしく見えるではないか。「どうですか」加藤さんに写真を見せると、「なんか、刀の持ち方が船頭みたいだなー」と言われてしまった。

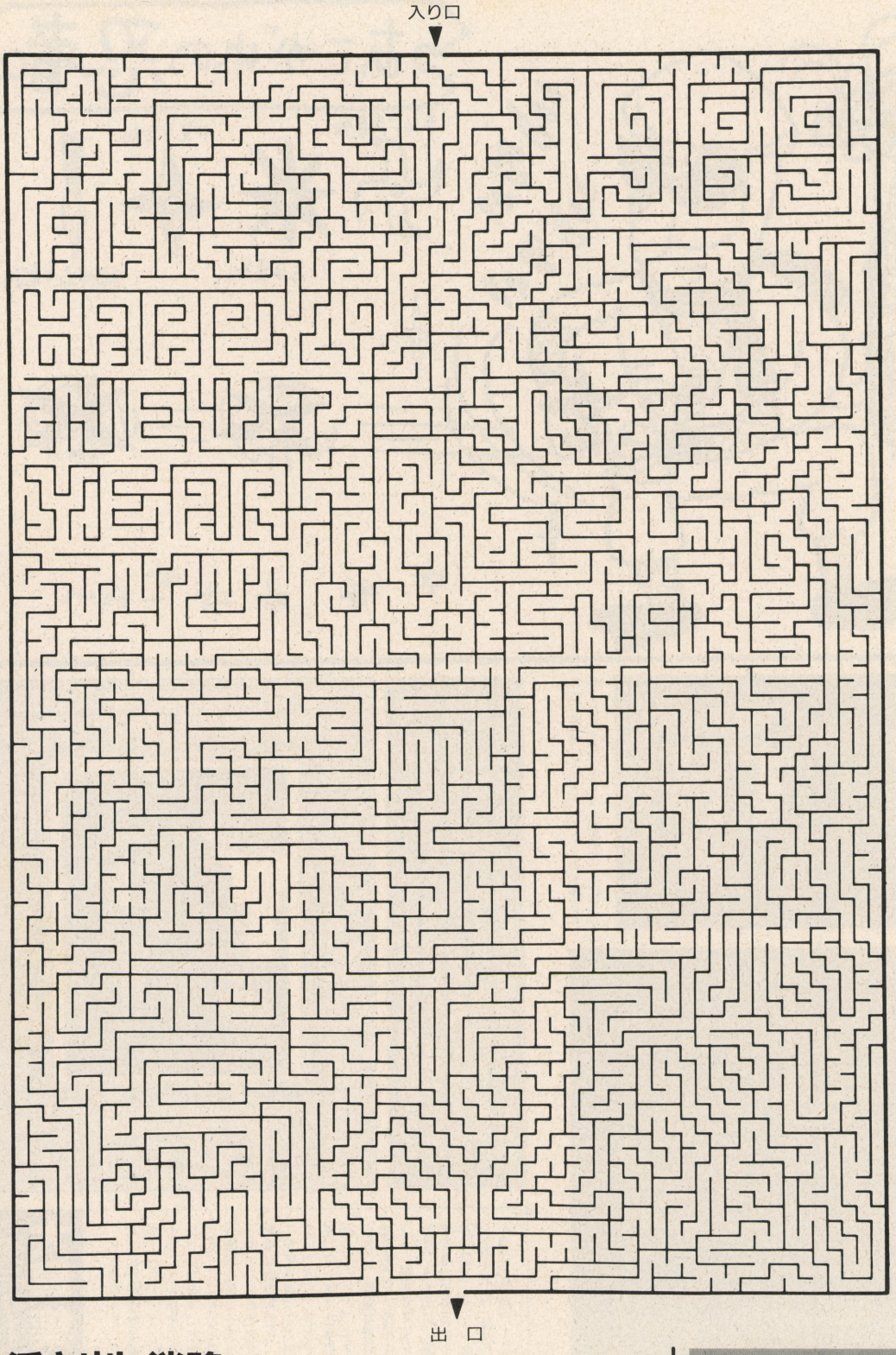
しかし、子供のころから一度なりたいと思っていた忍者になれた。いい大人がバカみたいだけど、ボクはそれだけで、けっこう満足であった。

出口に向かって歩いて行くと、この雨の中、修学旅行の中学生たちがクラスごとに記念写真を撮っている。

ボクはそのワキを、忍者姿の自分の写真を大事にかかえて、通りすぎるのであった。バカみたいだけど、映画村はそれなりに楽しめるところであった。

ミステリーゾーン研究論文大募集！プレゼントも当たるぞ

日本全国1.22万人のポプコム読者のみなさん。わが綱島教授調査隊では、どんな危険があろーとも、〝いったいこれはナンなんだ〟的なものやことや場所のあるところ、どこへでも出かけていきます。だからみなさんのおらが町や村にも、こんなとんでもないモノがあるよっていう情報を送ってほしい。タイトルは、〝ボクだけが知っているミステリーゾーン情報〟として、簡単な調査報告と、できたら写真もいっしょに下記まで送ってください。ミステリーゾーンっていっても、おおげさに考えず、友達と思わず笑ってしまった看板とか、そんな身近なモンでけっこうです。ボクたちはそれを〝研究論文〟と呼び、貴重な資料とさせていただきます。本誌でめでたく採用になった人には、ミステリーゾーン研究会オリジナルグッズを進呈しちゃいます。そんでは、論文を心からお待ち申し上げますなのである。〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル ㈱新企画社（くれぐれも、自分の住所、氏名、年齢、お姉さんや妹の有無etcも忘れずに書いてネ）



浮き出し迷路

入り口から出口まで、最短経路を塗りつぶすと「絵」が浮き出してくるという、ウワサの「浮き出し迷路」。初登場です。やみくもにやっても、はじまらない。コツは、まず袋小路をうすく塗りつぶしていくこと。そうすれば、残ったところが……、もうわかったかな。

ところで今月の懸賞は、これと、いつものクロスワードとの連携型ミックス問題。とにかく、この迷路で浮き出す「絵」を見つけてから、次のページのクロスに挑戦！

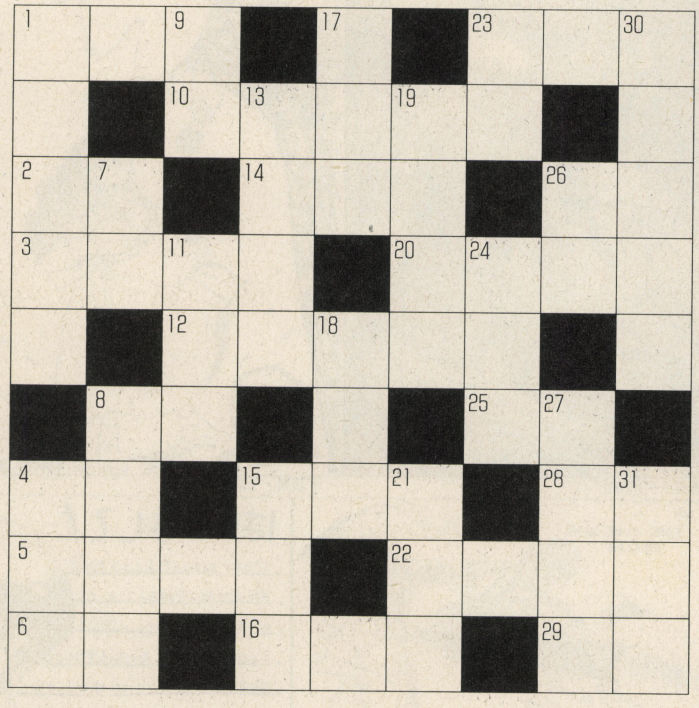
懸賞問題①

最短距離で入り口から出口まで通りぬけると、その道が「絵」になってます。はたして、その絵は何でしょう？　わかったら、次のページの問題②へ。

神保町パズル倶楽部

製作／ニコリ

今月は新年特別号なので、懸賞問題も、ちょっぴりフクザツ。キミのパズル心に挑戦するぞ。コタツで、みかんでも食べながら、さっそくトライしてみよう。初登場の「浮き出し迷路」も、よろしくね。



懸賞問題②

クロスワードを解き終わったら奇数番号のついているマスを順に読んでください。6つの単語が出てきましたね。そのうち左の迷路の答えと関係のあるのはどれでしょう？

ヨコのカギ

1 事故で車が——／
2 ——犬・——仕事
3 ショウリョウバッタは別名——バッタといいます
4 アルファベット一文字で表される単語
5 普通おめでたい時に叫びます
6 公演などの最後の日
8 実際に驚がとまっているところはあまり見たことがない
10 尾根づたいに歩きます
12 熊手を買いに行きましょう
14 ふむと痛いぞっ
15 お友達。ルーム——なんていいますね
16 小さな望遠鏡でもワッカが見えます
20 頑丈なのとか、きゃしゃなのとかがある
22 蝶や蛾のおしろい
23 引っ越しや草むしりの時登場する手袋
25 こします
26 ヘビの前
28 ヒタヒタと壁をはう植物
29 今誰もいませーん

タテのカギ

1 シンデレラもこれに乗ったわけですね
4 別名肋骨
7 パーティドレスなどのキラキラ
8 へたな人がするとまばたきと間違われる
9 あまりかきたくないもの
11 毎日のお——ご苦労様
13 ——げんまん、漢字では「拳万」だって
15 おてつだいさん
17 薬品を——する
18 藁人形や五寸釘が使われることが多い
19 今日は遅刻して——したから学校に一時間しかいなかった
21 この先に神社あり
23 かみには負ける
24 寄り道しないでまっすぐに行きます
26 トンビが親だったりすることも
27 男どうしが二人でいてもこうはいいません…アレッ最近はいうのかなぁ
30 通信社や商社がよく使う通信装置
31 外出の時に「着る物がないよー」と、中をひっかきまわす家具

さて、新春弾特別企画、連携型ミックス問題。なかなか、ハードでしょ。

なんとか答えがわかったら、はがきに書いて「POPCOM編集部　神保町パズル倶楽部」まで。正解者のなかから抽選で、5000円の図書券を3名、ポプコムTシャツを5名に。さらに、ニコリの新刊、「ニコリ24号」と「クロスビー⑩」もセットでつけちゃいます。締め切りも、今回は特別で1月7日まで延長！

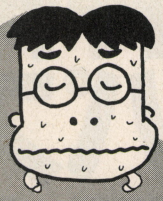
ニコリからのお知らせコーナー

先月号でお知らせした「ニコリ」24号ふゆ分と、「クロスビー」10号。発売日は、どうやら12月26日ごろになりそう。もうすぐですから、期待して待っててね。

ところで、このポプコムのページ以外にも、ニコリのパズルは、いろんなところに出ています。そのうち、年末年始に特別に出るものといえば、「サンデー毎日増刊」（12月6日発売）、読売新聞元旦特集、同じく朝日新聞元旦特集、「マフィン」（小学館）などなど。機会があったら見てみようね。

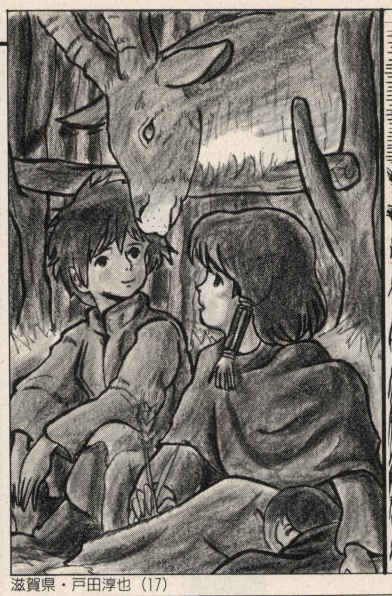
わかっちゃいるけど、やめられない

ああーっ小市民！なんちゅうやっつやねん！



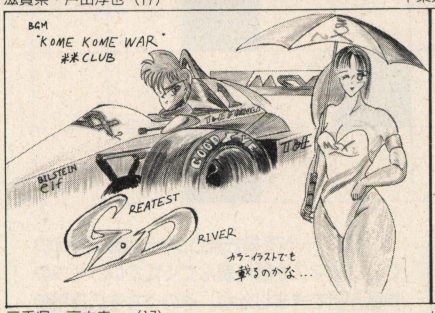
イラストコーナーだよ。今月から、スペースを拡大！

ところで、このコーナーの名前は、なんで「なんちゅうやっつやねん」なんだ？と疑問に思う読者も多いと思うけど、それはボクだってわからないのだ。



滋賀県・戸田淳也（17）

千葉県・三沢亨子（20）

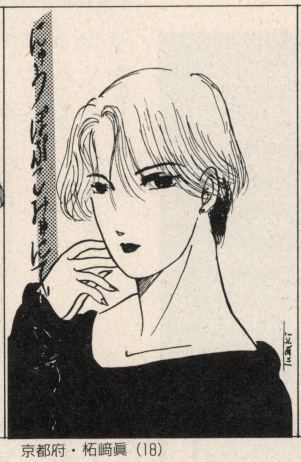


三重県・高木幸一（17）

山形県・みはらさくら（?）

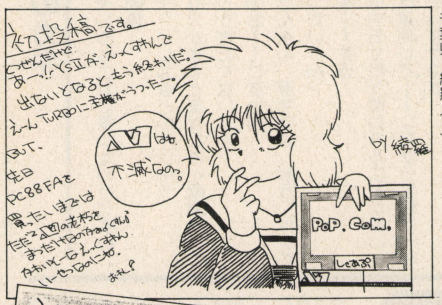
栃木県・よしまちゃ（18）

東京都・たっぷ（15）

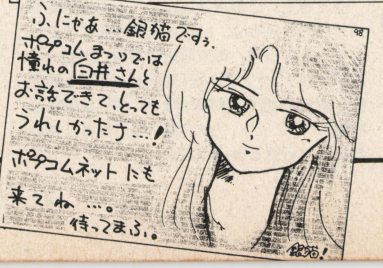


京都府・柘崎眞（18）

愛媛県・謎のゆきぴ～（15）



千葉県・綾羅（16）



埼玉県
月下銀猫（19）

数字は独身に限る

お待ちかね、パズル倶楽部の答えです。懸賞クロスの答えは、「キ」。どう、当たってたかな？

9	6	5	4	1	2	7	3	8
3	2	8	6	7	5	4	9	1
7	4	1	8	9	3	6	2	5
1	8	2	3	6	7	9	5	4
5	3	9	2	4	1	8	7	6
4	7	6	5	8	9	2	1	3
6	1	3	7	2	4	5	8	9
8	5	7	9	3	6	1	4	2
2	9	4	1	5	8	3	6	7

12月号「パズル倶楽部」答え

ツツキアイクロス

1 キ	7 ツ	ツ	13 キ	■	19 ハ	ツ	26 ク	30 ツ
2 ユ	ミ	■	14 ガ	17 イ	カ	■	27 マ	キ
ウ	■	11 ハ	エ	タ	タ	23 キ	■	ア
3 リ	8 キ	シ	■	チ	■	24 ヨ	28 テ	イ
■	9 リ	リ	ツ	■	20 ヨ	ウ	イ	■
4 マ	ン	ガ	■	18 キ	■	25 テ	レ	31 ビ
ン	■	12 キ	15 ツ	ネ	21 ツ	キ	■	ヨ
5 ゲ	10 シ	■	16 ラ	ン	ゴ	■	29 ツ	ウ
6 ツ	ン	ド	ラ	■	22 ウ	デ	キ	キ

あんなサークル こんなサークル CLUB紹介

なにごとも仲間がいれば楽しいもの。キミも、ここで仲間を見つけよう。

★クラブ名：CLUBパーフェクト

「CLUBパーフェクト」では、X1、FM77AVのディスクユーザーを大募集しています。活動内容は、主にゲームの裏ワザの情報交換です。会費、入会金は無料です。入会希望の方は60円切手同封のうえ下記までご連絡ください。

〒843　佐賀県武雄市武雄町大字富岡7734　井手貴文

★クラブ名：HIGH POSITION

当クラブの主な活動内容は、月1回の会報発行です。会報内容は、会員のレポートや、様々な情報を載せていき、楽しい内容にしていきたいと思います。対応機種はPC-9801、X68000です。興味を持った方は、60円切手を同封の上、下記の住所までお送りください。

〒934　富山県新湊市八幡町1-17-25　浜野和宏

★クラブ名：B.G.N倶楽部

私たちB.G.N倶楽部では、X1／turboシリーズのゲームユーザーを募集します。主な活動内容は、ゲームに関する会報の発行などです。ゲームばかりしている人は、ぜひ入会してください。くわしいことは〒で結構ですから、住所、氏名、年齢、電話番号、使用機種を明記の上、下記までご連絡ください。

〒634　奈良県橿原市内善町2-9-10八木文化住宅17号室　谷村昌治

★クラブ名：何でもNET

[何でもNET]会員募集中// X68000・PC-88SR・MSXシリーズユーザーの方を対象にしたサークルです。活動内容は、会誌の発行、情報交換などなど、会員どうしのコミュニケーションを高めて、より一層コンピュータで楽しもうというものです。積極的でしっかりした方は、60円切手同封のうえ、封書で今すぐ連絡をください//

〒629-31　京都府竹野郡網野町字網野2800-9　新谷貴広

★クラブ名：88倶楽部

「88倶楽部」では、PC-88SRシリーズのユーザーを募集しています。ゲーム大好きという人なら老若男女を問いません。入会するゾという神様のような方がいたら下記まで連絡を。

〒765　香川県善通寺市大麻町551-1　山下政博

みんなのマーケット

市場

市場コーナーは、読者どうしのフリーマーケット。上手に利用しよう。なお、利用するときは、おたがいにマナーやルールを守ってね。

売ります

☒COMSTER1212AT（モデム）を1万3000円で。箱、マニュアル、ケーブルあり新同。〒で連絡を。

〒849-21　佐賀県杵島郡大町町高砂町73　前川元樹

☒X1turboZII、ディスプレイ（CZ-880D）、付属品（箱、マニュアルあり）。S63.9.20に購入、2、3回だけ使用を15万円以上で。高く買ってくれる人まってます。W〒で。

〒818-01　福岡県太宰府市石坂2-4-6　江崎アパート　三根俊彦

☒①β-88+Joypad+Joycard、②PC-6022（カラープロッター）+インク+GP-550E（漢字プリンター）、③MK-MOUSE II（PC-88/AV/MSX用マウス）+PC-8801-12（モデムボード）。①5000円②1万5000円③1万1000円。※②+③と日本語カラープリンターとの交換も可。①は箱・マニュアルなし、②は箱なし、③は箱・マニュアルあり。すべて完動。PC-88シリーズと60シリーズの方はソフトをつけます。

〒349-13　栃木県下都賀郡藤岡町大字藤岡5177-4　本郷光軌

☒FM77AV20-2、FMTV152、ビデオデジタイズカード、インテリジェントマウス。箱以外すべてあり。9万2000円で。W〒で連絡を。

〒238-01　神奈川県三浦市南下浦町金田380　蛭田尚幸

買います

☒①HS-10RかHS-7Rを2万5000円で。完動ならキズよごれ可。②PC-8801-23サウンドボードIIを2000円で。完動ならOK／　まずは〒で。

〒950　新潟県新潟市岡山167-2　小沢和成

☒PC-9801VM、VX、UV、UX、PC-286L、U、Vのどれか+専用ディスプレイを20万円以下で。W〒で。

〒965　福島県会津若松市城東町7-27　斎藤僚

☒FM-7/NEW7用5インチ純正フロッピーディスク（2D）を付属品もつけて3万5000円以内で。完動ならよごれ、キズ可。箱、説明書つきで。また、FM-7用のFM音源ボードを6000～8000円ぐらいで、説明書つき完動のもの。どちらもW〒。

〒203　東京都東久留米市前沢3-6-56　立石亮一

☒PCエンジン+ソフト+付属品を1万5000円で。4050文字、アナログ対応のディスプレイを4万円くらいで。送料は当方で負担します。〒かW〒でお願いします。

〒962　福島県須賀川市越久二枚橋131　田畠広道

交換します

☒当方、PC-8801FH+PC-PR406S+ソフト他、すべて買って1年。貴方、PC-9801VM2以降。+（できれば）ソフト。〒、W〒で。

〒131　東京都墨田区堤通2-10-17-212　太田勝清

☒当方、PCエンジン+ソフト4本、説明書、箱、保証書つき。貴方、MSX2ディスクつき、またはMSX+データレコーダー（その他の機種でも応談）。くわしくは、W〒。

〒705　岡山県備前市蕃山1452　川崎たけはる

☒X1用データレコーダー・CZ-8RL1を9000～1万円（送料込み）で。高額優先。または、CZ-8BM2（RS-232Cマウスボード）と交換可能。まずは〒で。

〒857-45　長崎県南松浦郡新魚目町丸尾819番地3　島元英紀

☒当方、PC-8801mkIIMR+カラーディスプレイ+NEOSマウス+ジョイスティック+ソフト数本+ディスケット200枚+書籍+5万円+α。すべて箱、付属品、その他あり。貴方、①X68000本体。箱なしOK、キズよごれ可。〒ください。

〒503　岐阜県大垣市東前1-8　種田豪

お便り大募集

ポプコミュニティ'89では、全国の読者からのお便りを募集中。ジャンルは、なんでもOK。採用者には記念品を贈呈（クラブ紹介、市場利用者はのぞく）。なお、手紙やはがきには、住所、氏名、年齢、学校／学年（職業）、電話番号を忘れずに。あて先は、〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル㈱新企画社ポプコム編集部「ポプコミュニティ'89」各コーナー係まで。

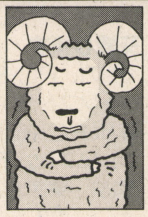
▶市場を利用する方へ①連絡は必ずはがきか封書で、相手の連絡先（電話番号）を確認して②市販ソフト（コピー）の売買はしない③現金を送るさいは現金書留などで。市場を介した取引によって発生した事故については編集部は一切責任を負いません。なお〒は郵便、W〒は往復はがきの意味。

ASTROLOGY

ポプコム星占い 12・8—1・7

アリーズ大沢　イラスト／ポッキー前嶋

3・21—4・20 牡羊座



全般運　12月上中旬は、進学や将来の希望が見えてきて、精神的に張り切るとき。また、友人を趣味関係の友人から勉強を一緒にできるような友人へと切りかえるのにもいい。待望の冬休みは、スポーツやゲームがすごく楽しめそう。お正月もよさそうだよ。

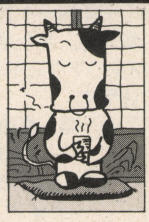
愛情運　18日以降、キミに共鳴してくれる女の子で、とっても頭が切れて、サバサバタイプの人と出会えるチャンス。この子は、他校の子か、先輩、外人などといった暗示が出ているゾ。クリスマスやお正月のデートもバッチリ楽しめる。一緒にゲームしたり、とくにクリスマスコンサートがよさそう。

幸運日　12／8、9、14、18、20、21、26、27、1／4、5日。

マネー運　お年玉、クジ、懸賞運あり。

幸運のカギ　プラネタリウム。

4・21—5・21 牡牛座



全般運　'88年の6、7月ごろ訪れた幸運の星がカムバックしてくるので、とても運勢がいい。勉強や試験運もよく、成績も思いのほか上がる。今まで停滞していたことが、ここでやっと進展する気配。初詣で自分が信じている神様を拝みに行くと願いがかなう。

愛情運　前に好きだった子で、一時中断していた交際を復活させるのにいい時期。とくに、それは早いほうがよく、12月16日あたりが最良の日。学校や先生、歴史、芸術に関する話をすると彼女の興味を引ける。ゲームを一緒にやりたいと思うなら、歴史大ロマンっぽいものをやるとよさそうだ。

幸運日　12／10、11、15、16、19、20、24、28、29、1／2、3、7日。

マネー運　5月中旬生まれにツキあり。

幸運のカギ　シクラメンの花。

5・22—6・21 双子座

全般運　これまで好調だった双子座の運勢も、厳しい冬に閉ざされて、ちょっと停滞ぎみ。ツイているのは自分でなくて、接する相手。というのが今月の星まわり。イニシアチブは人に譲るようにしよう。かろうじてお正月は運勢が上昇するから、落ち込まないでね。

愛情運　射手座に愛の星金星が来るので、わりと女の子のほうから呼びかけられる可能性が高い。呼びかけられた子のなかで気に入った子が必ずいると思うが、その子を好きな男の子がいっぱいいるので、競争率は激しい。彼女のいる人は、デートでお金をたくさん使うより地のままがベター。

幸運日　12／17、18、21、22、26、27、31、1／1、5、6日。

マネー運　お金の貸し借りには注意。

幸運のカギ　赤いセーター、マフラー。

6・22—7・23 蟹座

全般運　一方では演劇、音楽、美術などで活躍する運があるが、勉強のほうは二の次になってしまって、期末試験はあまりよくない結果が出そう。趣味もいいが、勉強にも力を入れよう。今月は友人もあてにならないのでテストでカンニングしても答えは間違ってる。

愛情運　趣味と同じくらい好調で、デートも12月18日ごろまではとっても充実している。恋人がいない人でも、何かの会合に参加すると、ステキな彼女と知り合いになれるチャンス。クリスマスプレゼントに、かなり値のはるものをあげると、お金で愛情の度合いを測る彼女には喜ばれる。

幸運日　12／15、19、24、28、29、1／2、3日。

マネー運　出費がかさむのでバイト要。

幸運のカギ　美術館、博物館、劇場。

7・24—8・23 獅子座

全般運　太陽がよい位置に来るために、獅子座にとって'88年最後の好運期がやって来る。この星座は、学校の勉強より趣味の勉強のほうが好きなので、今月は、その方面で力をつけるのに最適。ゲームは、アドベンチャーものに挑戦すると、新境地が開拓できる。

愛情運　12月18日以降、彼女のいる人は注意したほうがいい。これまでは、デートに誘えばすぐOKしていてくれたのに、この時期は思うように会ってくれそうもない。だから、お金に余裕がある人は、彼女をスキーとかスケートに、グループで誘うようにすると、付き合ってくれそうだ。

幸運日　12／8、9、10、17、18、21、22、26、27、31、1／1、5、6日。

マネー運　計画的に使わないと浪費。

幸運のカギ　ディズニーランド。

8・24—9・23 乙女座

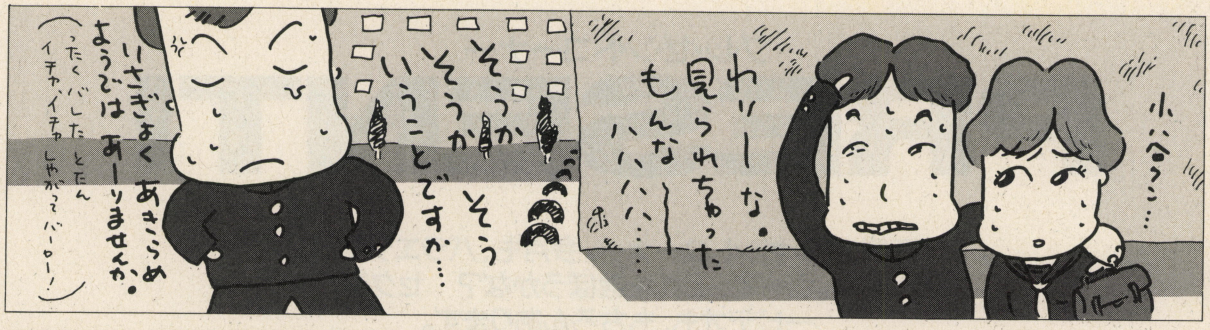
全般運　今までは、家庭の中に非常に悪い星があったのが、今月に入って全部移動したので、12月前半から家で勉強することが多くなっても、家庭が楽しいので、ゆとりを持ってやれる。お正月も、両親や祖父にかわいがられて、これまでにない豊かな気分の正月に。

愛情運　12月18日までは、好きな女の子とデートできるし、通学も一緒だから、楽しい会話ができて、充実した時が過ごせる。だから、独占欲がムクムクとわき上がってくるけど、今月はお互いの自由を尊重するようにしたほうがうまくいく。この時期を過ぎるまでは、ワンマンにならないように。

幸運日　12／11、12、15、16、19、20、24、29、1／2、3、7日。

マネー運　あんまりよくない。節制を。

幸運のカギ　推理アドベンチャー。



12・23—1・20 山羊座

全般運 12月前半は山羊座にとって、わりと裏方的な役回りが多い。遊びたくてもガマンしなければならない。でも、地味に勉強に専念していると、先生や親たちのウケはよい。お正月は運勢がよくて、思いがけないすばらしいことが起こりそうだよ。

愛情運 '88年の6、7月ごろ好きだった女の子と再会できる可能性がある。それは、12月17日までがチャンスなので、クリスマスカードや電話をすると、向こうも懐かしがって、即、デートに応じてくれる。今度の冬休みとお正月は、バッチリ親しくなれるはずだ。

幸運日 12／12、15、16、19、20、25、28、29、30、1／2、3日。

マネー運 親のゲーム関係の出資あり。

幸運のカギ 犬や猫の陶器製の置物。

1・21—2・19 水瓶座

全般運 12月中旬は友人関係を中心に交際面が活発に。テストの問題も友達と情報交換して山を当て合うと、テストの結果がよくなりそう。ただ、太陽がハデなポイントから地味なところに移るのが22日ごろなので、孤独になりがち。パソコンやりまくって乗り切ろう。

愛情運 12月前半は、彼女のいる人は要注意。もしかしたら、ケンカして別れることになるかもしれないから。この時期は女の子のイヤな面ばかりが目について、男の子との付き合いのほうが楽しく感じる。でも18日ぐらいからはそれも変わって、再び女の子に興味がわく。1月にチャンスあり。

幸運日 12／8、9、17、18、21、22、26、27、31、1／1、5、6日。

マネー運 買い物は失敗しがち。

幸運のカギ パーティー、情報交換会。

2・20—3・20 魚座

全般運 長年にわたって魚座の活動を妨げて、目立つとたたかれるというような運を与えていた悪い星が、この12月に全部抜けるため、無理解だった先生や両親が、すべて魚座を認めて手を貸してくれるようになる。冬休みは自由にのびのびとやりたいことができる。

愛情運 11月からずっと運がよく、両思いになった人が多いのでは？　でも、あまり夢中になって勉強がおろそかになりがちなので、そこらへんの注意を。それと、気づかぬうちにライバルが彼女にアタックするので、彼女の心をしっかりつかんでおこう。

幸運日 12／11、12、15、16、19、20、24、25、28、29、1／2、3日。

マネー運 18日以降、金運上昇する。

幸運のカギ 時代劇、正月の大作映画。

9・24—10・23 天秤座

全般運 12月は、知的好奇心が旺盛になる。でも、それが授業やテストのときだけ働くならいいのだが、どうしても気が多くなって、パーティーや会合に顔を出したりして、まとまりがなくなっちゃう。コントロールするように。お正月も同様である。

愛情運 女の子の星が18日以降にいいポイントに来るので、好きな彼女にクリスマスプレゼントをすると、年末か1月中旬ごろは、彼女とものすごく息の合った付き合いができる。でも、愛情運のほうも、気が多くなり、ふたまたかけたりすることもありうるので、ほどほどにしとこう。

幸運日 12／8、9、13、18、21、22、26、27、1／1、4、6日。

マネー運 バイトでこづかいをかせげ。

幸運のカギ 破魔矢。

10・24—11・22 蠍座

全般運 お金の星とおシャレの星が蠍座に訪れるので、いつもより自分に磨きをかけて、ヘアスタイル、洋服などに気をつかおう。そうするだけで、とても魅力が増す。さらに、ボーナス時期なので、親にちょっとおねだりするだけでたくさんおこづかいがもらえる。

愛情運 ものすごくよく、12月の初めごろは懐かしい人に再会するという運があって、彼女の方から付き合いたいということを言ってくる。また、その子以外にも、立派な人との縁がある。たぶんよい学校に行っているお嬢様だと思う。蠍座というのは、人の財産でまたお金持ちになる運があるのだ。

幸運日 12／11、12、15、16、19、24、28、29、1／2、3、7日。

マネー運 すべてのクジ運があり。

幸運のカギ 小さいときのお友達。

11・23—12・22 射手座

全般運 '88年一年の結果をチェックして、'89年の目標を決めるという月。期末テストもラストスパートして、わりとよい成績をあげることができる。ただ、夜中まで勉強するから、夜食などを食べすぎて、調子を壊す暗示があるので、暴飲暴食は避けるように。

愛情運 ひそかに思っている子がいて、態度に示すことができなかった人も、12月18日以降は、女の子の星が射手座に訪れるので、これからはキミのラブチャンスの到来。こういうときは、キミがジタバタしなくても、意中の子のほうから話しかけてきてくれる。たぶん、1、2回話すだけで相思相愛に。

幸運日 12／9、10、18、22、26、27、31、1／1、6日。

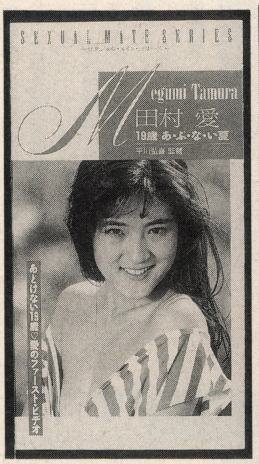
マネー運 ハッキリいってシビア。

幸運のカギ 埠頭、空港。

プ・レ・ゼ・ン・トコーナー

PRESENT!

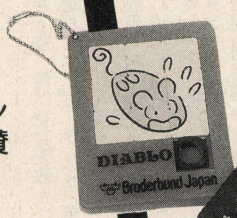
恒例、プレゼントコーナー。今月も、バラエティー豊か。さーて、どれを選ぼうかな？　セクシービデオも、もちろんあります。



特製セクシービデオ。今月もまたまた登場！
SEXUAL MATE SERIES 第6弾
VHS、30分、ステレオ、高画質、問い合わせ03-372-3291
❶田村 愛 19歳あ・ぶ・な・い夏
❷辻沢杏子 Why Not
上記のビデオを今月も2名の人にプレゼント。なお、全国の書店でも、ただいま絶賛発売中。定価1980円と、超お買い得なの。
提供／勁文社

❸ 日本ファルコムオリジナルトレーナー
1名のみ

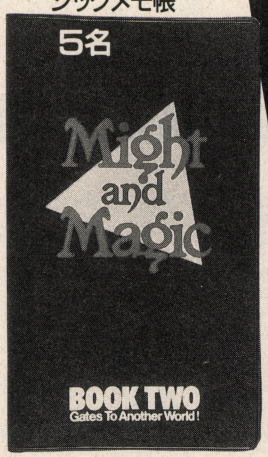
❹ ソーサリアン
❺ イースII TELEPHONE CARD 50



❹❺❻ 日本ファルコム特製テレカ 5名

❻ ザナドゥ
提供／日本ファルコム

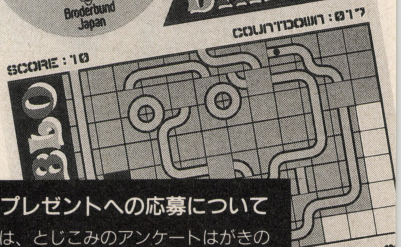
❼ ファンタジーIII マグカップ 3名
提供／スタークラフト



❽ マイト・アンド・マジックメモ帳 5名

❾ ディアブロパズル 4名

Broderbund Japan



❿ ディアブロステッカー 25名
提供／ブローダーバンドジャパン

●プレゼントへの応募について

希望の品番・品名は、とじこみのアンケートはがきの記入欄に記入してお送りください。ほかの回答欄への記入も忘れずに（官製はがきなどでの応募、ほかの回答欄の無記入での応募は無効です）。なお、記入商品は1品のみ。締め切りは、1月7日の消印まで有効。

'89年ビデオ生活は この一冊から始まる。

収録ソフトの
ほとんどが購入できる
「通信販売サービス」つき

いま日本で入手できるビデオソフトをほぼ完璧に網羅して、その数約17,000本を収録。明るく楽しいビデオ生活のための一冊である。

好評発売中

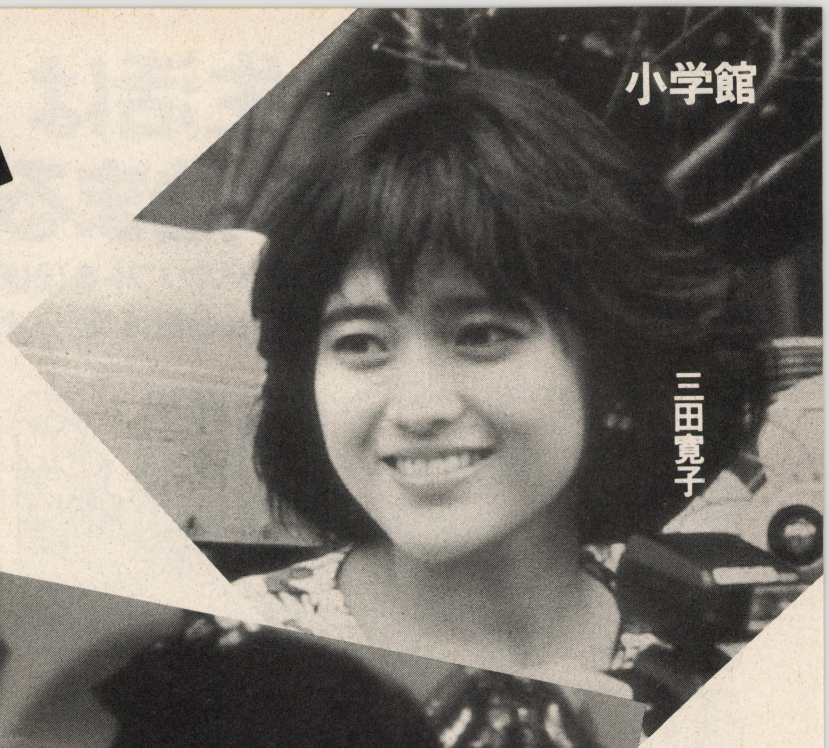
テレパル増刊
'89ビデオソフト全カタログ

B5判・約800ページ・ビニールカバーつき
定価1,400円 小学館

小学館

夢のつづきです

藤子まんがをアイドルが競演する
こんなぼくらの夢をかなえてくれた「夢カメラ」に続いて「夢カメラ2」が登場。
こんどは南野陽子、富田靖子、三田寛子の3人が、ひな祭りの日におこる
ちょっとコワイおはなしを大熱演してくれる。ビデオで好評発売中。



藤子不二雄名作シリーズ⑤
夢カメラ2

●ビデオ(VHS/ベータ)各¥11,000

第1話「ブルートレイン・ブルース」――〈南野陽子〉
第2話「さよならジゴロ」――〈富田靖子〉
第3話「闇からの訪問者」――〈三田寛子〉

藤子不二雄名作シリーズ② **夢カメラ** 〈小泉今日子・荻野目洋子・中山美穂〉
●ビデオ(VHS/ベータ)各¥11,000好評発売中

★お近くの書店・ビデオショップでお求めになれない場合は、電話でお申し込み下さい。(03)294-5577(小学館分室)

次号予告

おもしろホットなパソコンマガジン

ポプコム2月特大号!

1月8日ごろ発売
特別定価520円

パワー全開、新春第2弾!

大作充実ズラリ登場の
シミュレーションゲーム大特集

●信長の野望・戦群雄伝●大海令
●ファースト・クイーン●野球道
●キング・オブ・マジックetc

特別別冊付録

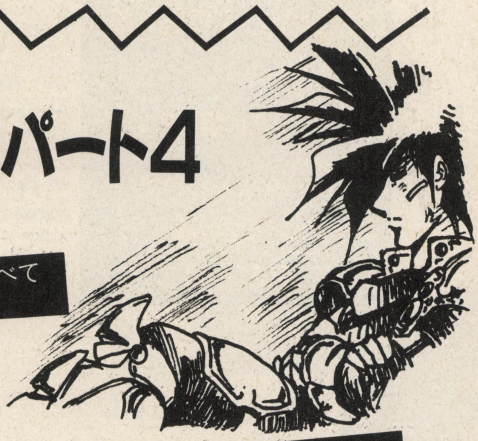
サバッシュ完全本

超話題のRPG大作『サバッシュ』のすべてがわかる! マップ㊙攻略法が満載。

■大好評!連続企画!豪華プレゼントつき!
ソフトハウスエクスプレス拡張版パート4

■ついに到来、新コンピュータ時代!
CD-I㊙大解剖事典

CD-Iのすべてがわかる!



■コミックアドベンチャーシリーズ第2弾
日本縦断オン・フット・ラリー

■㊗発売記念だぜ!
ダ・ビンチMSX2講座

そのほか、人気コーナー「超新作ソフト情報」も中身充実。連載「モンスター紳士録」「新・迷宮への招待」などもますますボリュームアップだ。

ポプコム オリジナル

POPCOM愛読者 プログラム ディスク カセット サービス

題名	内容	機種名	価格(送料こみ)	メディア	掲載号
めぞん一刻パズル	一刻館の住人たちが勢ぞろい！なかなか手ごわい魔方陣もどき。	PC-8801シリーズ	¥2,000	C, 5″D	'85.7月号
魔宮の神話	3人の勇者が魔宮の怪物を相手に展開するロールプレイングゲーム。	MSX(32K)	¥2,000	C	'85.7月号
THE・妖怪	妖怪に奪われた村をとりもどせ！新型和風ロールプレイングゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	C, 5″D	'85.9月号
GU-GUガンモ コーヒー倉庫	デジャブーから逃げ、時間内にコーヒーを集めるパズルアクション。	X1シリーズ	¥2,000	C, 5″D	'85.10月号
イントルーダー	敵の秘密基地を撃破せよ！ 横スクロールアクションの決定版だ！	MSX(32K)	¥2,000	C	'85.11月号
ドリームランナウェイ	リアルタイム3Dアクション迷路。美しい3Dアニメもある！	MSX(32K)	¥2,000	C	'85.12月号
グレイオン	ジャスト・レオンを奪回せよ！ SFロールプレイングゲーム！	FM-7シリーズ	¥2,000	C	'86.3月号
GEM	リアルタイム・アドベンチャーの新作登場！	MSX(16K)	¥2,000	C	'86.4月号
軍人将棋	ボードゲームの古典的名作がパソコンソフトで登場！	PC-8801シリーズ	¥2,000	C, 5″D	'86.4月号
MAKING TOWN	怪獣や暴力団の邪魔を避け、街をつくっていく面白シミュレーション。	PC-8801SRシリーズ	¥2,000	C, 5″D	'86.5月号
ディーヴォ	変化に富んだ全8面。オールマシン語の高速シューティングゲーム。	PC-8801シリーズ	¥2,000	C, 5″D	'86.6月号
真田十勇士	城に忍びこんで味方を救出せよ！ おもしろ時代劇RPG。	FM-7シリーズ	¥2,000	C	'86.6月号
ザ・忍	忍者となって巻物を集めよ！ ハラハラドキドキの痛快アクション。	MSX(32K)	¥2,000	C, 3.5″D	'86.6月号
BUBU	敵から逃げながら迷路の中のフルーツを集めるカーアクションだ！	PC-8001mkII、SR(N_{80}-BASIC)	¥2,000	C	'86.7月号
プリズミー	プリズムを動かして光線をうまく移動させるパズルゲームだぞ！	FM-7シリーズ	¥2,000	C	'86.8月号
DEJAVU 5″DISK版	エイリアンから地球を守れ！ シミュレーションアドベンチャー。	PC-8801シリーズ	¥2,000	5″D	'86.9月号
デビルボール	デビルボールを探しチーアル将軍をたおそう！ 本格RPG！	MSX(16K)	¥2,000	C	'86.9月号
私がこのマチの議員です	君はマチの議員になれるか!? シミュレーションゲームの決定版！	PC-8801シリーズ	¥2,000	C, 5″D	'86.9月号
うる星やつら THE GIRLHUNT	ラムちゃんからうまく逃げて女の子たちをつかまえよう！	X1シリーズ	¥2,000	C	'86.10月号
ゴキブリン・ウォーズ	冷蔵庫のゴキブリンをたおし食べ物を救え。愉快なパズルアクション。	PC-8801SRシリーズ	¥2,000	5″D	'86.10月号
THE BALLS	車を操ってボールをうまく誘導させるドライブアクションゲーム。	MSX(32K)	¥2,000	C	'86.11月号

キリトリ線

注文書

住所 〒□□□-□□

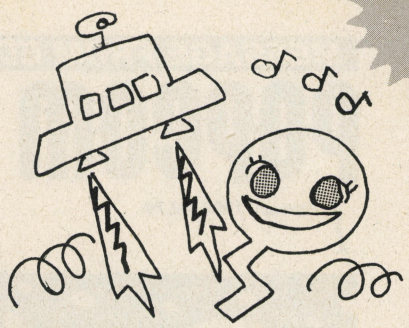
題名	数量	機種名	メディア

氏名 様

TEL ( )

合計金額 ¥

オリジナルプログラムに採用された作品の、愛読者サービスをいたします。ご希望の方は、下の注文書に必要事項を正確に記入してお申し込みください。注文書到着後3週間以内にお届けします。送料はサービスいたします。



題名	内容	機種名	価格(送料こみ)	メディア	掲載号
OH! TAPPY	がんばれタッピー! 敵から宝石を集めるパズルアクションだぜ!	X1シリーズ	¥2,000	C, 5″D	'86.11月号
グラビティー・ゾーン	異次元空間に迷いこんだトントン君を救え! 異色のパズルゲーム。	FM-7シリーズ	¥2,000	C	'86.12月号
バンパイア伝説	吸血怪人バンパイアをやっつけろ。痛快、アクションゲームの新作。	X1シリーズ	¥2,000	C,5″D	'87.1月号
MUSIC PERFORM	ついに登場。驚異の音感養成ソフト。これであなたもラクラク作曲家?	PC-8801SRシリーズ	¥2,000	C	'87.3月号
SPIRIT	縦スクロール型アクションゲーム。スライムをやっつけ、姫を助けろ。	MSX	¥2,000	C, 3.5″D	'87.4月号
TAXI CAB	ニュータイプのドライブ・シミュレーションが、88シリーズに登場。	PC-8801SRシリーズ	¥2,000	5″D	'87.6月号
Blotto	ブロック重ねりゃ、ありゃ不思議。奇妙なパズルアクション!	PC-8801SRシリーズ	¥2,000	5″D	'87.8月号
ムズくて…I'm sorry	ついに出た。ムズーい連中が大活躍のハチャメチャパズルゲーム。	X1シリーズ	¥2,000	5″D	'87.9月号
SEARCHER	宇宙基地を舞台としたアクション超大作。ずばぬけたおもしろさ。	MZ-2500	¥2,000	3.5″D	'87.10月号
VAMPIRES	魔王の国から、姫を助けるには? 驚天動地?のスーパーゲーム!	MZ-2500	¥2,000	3.5″D	'87.12月号
Jump Up Jelly	Jelly君は宝石をいくつ集められる? X1 turbo専用の大作!	X1turbo	¥2,000	5″D	'88.1月号
DREAM IN PIANIST	MSX$_2$のグラフィック機能がさえる異色パズルアクションゲーム。	MSX$_2$	¥2,000	C, 3.5″D	'88.2月号
SPIRIT II	あのスピリットが帰ってきた。よりパワーアップした楽しさ。	MSX$_2$	¥2,000	C	'88.3月号
封印	怪物を封じこめろ。ダンジョンタイプのシンプルなRPG!	FM-7シリーズ	¥2,000	5″, 3.5″D	'88.3月号
ARMER JR.	敵の防御システムを破壊せよ! シューティングアクション超大作。	MZ-2500	¥2,000	3.5″D	'88.4月号
SUPER ILEVAN	あのイレバンが帰ってきた! 愉快なフードアクションゲーム。	MSX(32K)	¥2,000	C	'88.4月号
勇者ねずみっくん伝説	ねずみの国の救世主、ねずみっくんを助けてあげよう。痛快ゲーム。	MSX/MSX$_2$	¥2,000	3.5″D	'88.7月号
DOBON	トランプでおなじみの、あのエキサイティングゲームがパソコンで楽しめる!	PC-8801SRシリーズ	¥2,000	5″D	'88.10月号
ロックンローラー	4種類のキャラクターをあやつり、自分のなわばりを広げろ! 4人まで可。	MSX、MSX$_2$	¥2,000	3.5″D	'88.12月号
エンタープライザー	全国7都市に進出し、会長をめざすどえらいシミュレーションゲーム。	PC-8801SRシリーズ	¥2,000	5″D	'89.1月号
超攻戦機ライファー	広大なマップの中で、2段変形する戦闘マシンが見もののSFバトルSLG。	FM77/AV	¥2,000	3.5″D	'89.1月号

★表中、メディア欄のCはカセットテープ、Dはディスク版です。

注文の方法

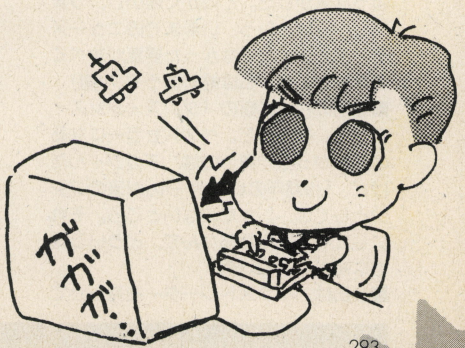
●注文書に必要事項を記入し、同封のうえ下記ⒶⒷいずれかでお申しこみください。

Ⓐ現金書留　Ⓑ郵便小為替(こがわせ)(郵便局の預金窓口で発行しています。)

あて先

〒101東京都千代田区神田神保町3-3-7 昭和第2ビル
㈱新企画社ポプコムディスクサービス係

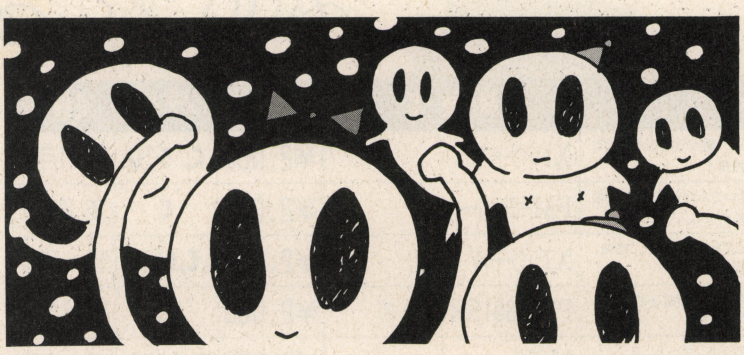
■お問い合わせ先 ☎03-263-6940 ㈱新企画社



MESSAGE FROM EDITORS

POPCOM

1 January 1989 Vol.70



■1989年も新生ポプコムをどうぞよろしく。受験生にとっては、いよいよ正念場ですね。わが愛する読者の中にも、多くの受験生がいるし、わが家にも1人。で、先日、太宰府の天満宮へ行って、愛読者全員合格という虫のイイ願を掛けてきた。でも要は本人の力。みんなガンバレ。(明)

■1989年の年の初め。消費税という酷税の時代の始まりでもある。税率を少し変えただけで一般大衆から簡単に税を取り立てることができる。まぁ、一応選挙で選んだ国会議員が決めているから、大衆の側にも責任はある。せめて金の使い道くらいはキッチリと監視しよう。(謙)

■マイライフ・アズ・ア・ドッグというスウェーデン映画を見た。ガキ大将の美少年(じつは美少女)が、まっことカワユクて、いい映画だった。フツーなら、お涙ちょうだいの悲劇になるところを、ほのぼのとした喜劇にして、いま北欧の映画が好調である。おすすめ品だよ。(信)

■オリエント急行が日本にやって来た。クリスティのミステリー小説やその映画化などで、すっかりおなじみのゴージャスな国際列車だ。"国際列車"という言葉の響きがとてもロマンチックで、スパイや秘密警察や美貌の貴婦人が乗っていそうだ。だから、国境のない国を走るなんて似合わないよ。(ブルックリンW)

■いやー、CD-Iのデモすごかったなー。ディスクに収められているものを、CD-I本体で見たときには、本当に未来を見たような気がした。とにかく速いし、うまいし、安いという、いままでのニューメディアにまったくなかった要素がすべて含まれている。私は絶対買うぞ。(直)

■話題の村上春樹の『ダンス・ダンス・ダンス』を読んだ。ベストセラーになるのがわかってて買うのはハズカシイんだけど、『1973年のピンボール』以来のファンとしては、しかたのないところ。それにしても初版15万部なんて、どういう気分なんだろうね。(寿)

■今日は、イラストレーターを待たせてしまった。「いいよっ/」っていうから待たせてたのに、その人、実は女の子をニコマートに待たせていたんだ。1時間半にもわたって。信じられないやつである。こういうやつを、「存在の耐えられない軽さ」というのである。(J.D.)

■ソフトハウスの取材で九州に行ってきたばい/　お目付け役の編集長といっしょだったので、あまりハメをはずすことはできなかったが、それでも中洲の夜を堪能してきた。ふく刺と名酒・西の関。ああ、当分、東京のマズイ魚は食えないのだ。(地方取材に連れてってポンセ)

■今ポプコム編集部は、電子楽器で埋もれつつある。カシオ、ヤマハ、コルグなどなど、いずれ劣らぬ強力マシン。夜な夜なみんなで、締め切り忘れて大騒ぎである。ドラムが鳴り、ギターがひびき、ホーンがとどろく。ポプコムコミックバンドのデビューは近い。(勇)

■バイトで入ってから3カ月。ふと気が付くと、編集部にドップリとつかっている自分の姿を発見した。雑用→『サバッシュ』開発→編集とたらい回しにされて、やっと"なんでもソフト探偵団"団長として落ち着きそう。今後とも、・探偵団ともどもヨロシクネ。(E・JUN)

■ワシじゃ、おなじみDr.グッチーじゃ。ついに編集後記にまで進出してしもうた。最近は映像科学者の仕事としてだけでなく、何かと忙しい。だれかワシに金とヒマをくれんかのー。でも車もとってもほしいぞ(こないだ友人の車で事故ってしまったがの)。今年こそは、絶対シトロエン2CVかスバル360を買うぞ/　(山)

■実は、プロフェッサーMという人物は実在するのだ。本当に世界征服を企んでいるのかどうかは知らないが、河口湖畔にかまえた研究所で、何やら不思議な研究をしている。こないだ原稿をもらった時は実験材料だと言って、トカゲをぶらさげていた。「どこぞに活きのいい人間はおらんかのー」まあ、これは冗談だと思うが……。我が身が危うい?　(松)

CM INDEX

シャープ	表II，3
NEC	4～5
T&Eソフト	44～47
日本ファルコム	48～51
ブレイングレイ	52～55
NCS	56～57
ゲームアーツ	58～59
ブラザー工業	60～61
ビクター音楽産業	62～63
ツインソフト	64～65
マイクロネット	66～67
BPS	68
マイクロキャビン	69
コムパック	70
呉ソフトウェア	71
コスモス・コンピューター	72
徳間インターメディア	73
スタジオパンサー	74
エレクトロニック・アーツ	75
アートディンク	76

バックナンバーのご案内

ポプコムのバックナンバーをご希望の方は、代金と送料をそえて郵便で下記までお申し込みください。送料は1冊85円です。現在、1988年の11月、12日月号のみ在庫があります。なお到着までに約3週間かかります。切手不可。

●あて先

〒101 東京都千代田区一ツ橋2-3-1

小学館販売㈱　ポプコム係　☎03-230-5752

STAFF

編集長……安藤明義

技術課長……大藤謙二

編集……渡辺哲也　小林直樹　佐々木寿彦　馬上恵子

編集協力……池田信一　加藤久人　林義人　桜井哲　島田倫人　南誠　松崎昇　宇野正之　堀真由美　小野寺勇利　佐藤俊之　大藤貴志　相羽勝　飯淳　田中雄一　村山徹　高橋司　スタジオハード(山口宏　松本修一)

レイアウト……DOM DOM(前嶋昭人　坂本高志　近藤浩司)　湯浅秀雄　生田泰男　素月道生

写真……佐々塚啓介　塩見一郎　森山成雄

■POPCOM　1月号／第7巻第1号／昭和64年1月1日発行／毎月1回発行

■編集人　岩渕庄一郎

■編集　㈱新企画社・POPCOM編集部　〒101 東京都千代田区神田神保町3-3-7昭和第2ビル

■TEL　03(263)6940

■発行人　相賀昌宏

■発行　小学館 東京都千代田区一ツ橋2-3-1

■印刷　凸版印刷株式会社

■特別定価　520円

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	東京	8	十	万	千	百	十	番
						2	0	0

金額	億	千	百	十	万	千	百	十	円

加入者名	株式会社　小学館

料金	払込み	特殊
		円

払込人住所氏名	※　（郵便番号　　）

備考	

受付局日附印	

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵政省）

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	東京	8	十	万	千	百	十	番
						2	0	0

加入者名	株式会社　小学館

金額	億	千	百	十	万	千	百	十	円

払込人住所氏名	※

備考		受付局日附印	

この用紙で安全確実にお申込みになれます。

▶ご注文、定期予約購読はなるべくお近くの書店をご利用ください。

▶書店へのご注文がご不便の方はこの振替用紙をお使いください。

▶この注文票の指定欄に必要事項をご記入の上お申込み相当分の代金を添えて、お近くの郵便局の窓口へ提出してください。

▶郵便局より発行の「受領証」をもって領収書に代えさせていただきます。領収書必要な方は通信欄にその旨ご記入ください。

▶この払込通知は小社へ届くまで7～10日かかりますのであらかじめご了解ください。

POPCOM(ポプコム)定期購読申込書

□月号より1か年(12冊 6,000円)申し込みます。(送料・荷造当社負担)

お届け先	フリガナ		年齢	1.学生(年生)
	お名前		歳	2.社会人 3.その他( )
	〒□□□-□□ ☎		性別	男・女
	フリガナ			
	ご住所			
通信欄				

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特に御注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。 (郵政省)

この欄は小学館あての通信にお使いください。

小学館

とびきり、ゴキゲン。

ほかにはないぞ。ここしかないぞ。
超新作ソフトからCD-ROM²のことまで
とびきり、ゴキゲンな特ダネだらけ。
キミもすみからすみまで読みこなして
もっとPCエンジンにあつくなれ。

今、いちばん話題の新システムのすべてを探る。

別冊付録
CD-ROM² テクニカルハンドブック
CD-ROMのソフトも続々登場
「ファイティングストリート」「ビックリマン大事界」「天外魔境」

人気ゲームはこいつで攻略
ドラゴンスピリット完全攻略ガイド
新作ソフト緊急レポート
「ダンジョンエクスプローラー」「ビジランテ」
「はにい・いんざ・すかい」「ネクタリス」

創刊！

史上最強のPCエンジン情報誌

Monthly Magazine For Game Freaks

月刊PCエンジン

1月号好評発売中
●定価350円

来月号も超ゴキゲン。

巻頭緊急グラフ ナムコ新作「ワンダーモモ」
「死霊戦線」「Son Son II」

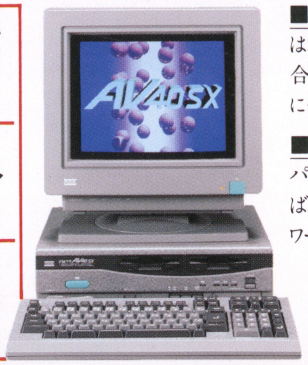
ドラゴンスピリット
——魔宮エリア突破法——

別冊ふろく THE namco WORLD（ザ ナムコ ワールド）

2月号 12月26日 発売予定
定価350円

夢をかたちに 信頼と創造の 富士通

新登場



■ビデオ編集をカンタンにするパソコン、AV40SX、新登場。AVシリーズの最上位機種、AV40SXは、ビデオ連携機能が標準装備。ビジュアルに一層磨きがかかりました。お手持ちのビデオと組み合わせれば、ビデオディジタイズやスーパーインポーズなど、高度なことがカンタンにできる。さらに編集ソフトも付いているので、すぐつかえる。この一台で、プロ並みのビデオ編集が、体験できます。

■AVパソコンは、いろいろ使えて奥が深い。AV40SXは、鮮やかな26万色のCGが、楽しめる。パソコン通信も、いろいろなネットワークと通信可能。パケット通信や文字放送カードと併せれば、マルチ情報ターミナルとして活用できる。もちろん、すぐれた基本性能で、パソコン入門機としても、ワープロとして使っても、高性能が思いのまま。AVを極めたパソコンAV40SX、富士通から新登場。

FM77AV40SX 40EX/20EX

FM77AV40SX本体(キーボード付)標準価格178,000円/カラーCRTディスプレイ-14標準価格89,800円

南野陽子

ビデオ機能が標準装備。
編集ソフトもついてる。
いろいろついて、さらに充実。
AV40SX、新登場。

富士通株式会社●家電量販店販売推進部〒100東京都千代田区丸の内1-6-1☎(03)216-3211代技術的なお問い合わせは-FMインフォメーションサービス(お問い合わせ時間)10:00AM～6:00PM月～土(祝日を除く) ●札幌(011)222-5476 ●仙台(022)267-5250 ●東京(03)646-0816 ●立川(0425)28-1567 ●千葉(0472)22-3117 ●横浜(045)201-3101 ●川崎(044)244-5218 ●新潟(025)244-8295 ●富山(0764)42-6877 ●金沢(0762)62-7032 ●長野(0262)24-3831 ●静岡(0542)52-8674 ●浜松(0534)53-7106 ●名古屋(052)261-5141 ●京都(075)231-6610 ●大阪(06)376-0041 ●神戸(078)332-1247 ●松江(0852)24-0334 ●広島(082)211-1759 ●高松(0878)51-8125 ●福岡(092)713-4392 ●大分(0975)38-0616 ●沖縄(0988)63-7248

富士通

凸版印刷株式会社・印刷 ©Shogakukan 1989 Printed in Japan 雑誌 18111-1 T4911811101526

POPCOM 1月号 第7巻第1号 通巻第70号 昭和64年1月1日発行 (毎月1回1日発行) 昭和58年10月3日第3種郵便物認可 発行所 小学館 〒101 東京都千代田区一ツ橋2の3の1 振替 東京8-200番 TEL(03)263-6940(編集) (03)230-5747(販売)

特別定価五二〇円

POPCOM

ポプコム

1989 1 JAN

わくわくファンタジーランド

小学館